

GENERATION



HRALI SME

The Last of Us: Part II

TESTOVALI SME

Logitech G915 TKL

TÉMA

*Budúcnosť hrania
je Super Nintendo*

VIDELI SME

*Jednotka vesmírneho
nasadenia*

RETRO

F-Zero

PREDSTAVUJEME

PLAYSTATION 5

SÚŤAŽ





Define 7 v kompaktných rozmeroch

Define 7 Compact



Bez E3 je nám dobre

Úprimne som sa obával faktu, že E3 bola zrušená. Totižto, rozhádzanie herných podujatí na viacero dní namiesto jedného „hypervíkendu“ bolo bezprecedentné a je zaujímavé sledovať, ako sa s tým jednotlivé spoločnosti vysporiadali a vysporiadajú.

Jún však vyšiel náramne a mne osobne E3 už absolútne nechýba. Rozumiem, že mať všetkých herných vývojárov a štúdiá na jednej kope je pre niektorých atraktívne, no zistil som, že rozťahnutie oznámení na viacero dní-týždňov-mesiacov je pre mňa oveľa atraktívnejšie a ako celok lepšie.

Je pre mňa skvelé, že namiesto herných noviniek, ktoré idú jedna cez druhú je situácia taká, že nikdy neviete, aké herné ohlásenie príde počas ďalšieho týždňa. Je to teda plné napätia, špekulácií a to všetko trvá veľmi dlhú dobu.

Bál som sa toho, ako dopadne celá bez-E3 situácia, ale zatiaľ je to skvelé. A júl bude pravdepodobne rovnako natrieskaný s hernými novinkami a o tom všetkom vás samozrejme budeme informovať v magazíne Generation a na webe Gamesite.sk. Okrem toho je aj teraz magazín plný obrovského množstva recenzií a zaujímavých článkov.

Takže, hor sa do čítania.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

Ak by ste sa k nim chceli pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

Asus predstavil nové modely Zenbook zariadení



Spoločnosť Asus predstavila nové prírastky do modelového radu Zenbook a milovníci najnovších komponentov, kompaktného dizajnu, či dlhej výdrže batérie sa majú na čo tešiť. Pri príležitosti predstavenia dvojice nových Zenbookov s uhlopriečkami obrazovky 13 a 14 palcov sme sa zúčastnili virtuálneho brífingu organizovaného spoločnosťou Asus, pričom informácie, ktoré sme sa na ňom dozvedeli, teraz prinášame vám.

Rad notebookov Zenbook je na trhu už známou stálicou. Pokrok a inovácie však musia prísť, preto nové Zenbooky prinášajú rad vylepšení oproti predošlej generácii, ako sú nové komponenty, oveľa dlhšia výdrž na batérii, ale aj pár nečakaných zmien.

Zenbook 13 (UX325) a Zenbook 14 (UX425/UM425) sa držia rovnakej filozofie ako ich predchodcovia, čo znamená tenké a dizajnové, no stále odolné šasi, ktoré ukrýva obstojný výkon a to najnovšie, čo je po stránke komponentov dostupné. Odolnosť týchto notebookov je overená testami MIL-STD 810G, hrúbka šasi sa oproti minulému roku zmenšila o 3 mm v tej najhrubšej časti, a čo sa komponentov týka, nové Zenbooky zaujmú ako fanúšikov

spoločnosti Intel, tak aj AMD, keďže budú dostupné s procesormi od oboch výrobcov.

Obrazovky na nových Zenbookoch ponúknu 13,3", alebo 14" rozmiery, FullHD rozlíšenie, maximálnu svietivosť až 450 nitov, ale aj podporu dotykového ovládania. Na tejto obrazovke je však najzaujímavejšie, že pri nastavení

intenzity podsvietenia na 30 až 35% (~100 nitov) klesne jej spotreba na 1W a notebook by tak mal byť schopný vydržať na batérii viac ako 20 hodín bez nabíjania.

Tak dlhý čas bez potreby nabíjať však nie je možný iba vďaka novej obrazovke. Dlhá výdrž je daná hlavne použitím najnovších procesorov až do modelu Intel Core i7 1065G7 (UX325/UX425), alebo AMD Ryzen 7 4700U (UM425) v spojení s 67 Wh batériou. Tak veľká batéria v tenkom šasi však vyústila v jeden nečakaný problém, ktorým je absencia 3,5 mm jack konektora pre slúchadlá. Pred pár rokmi by možno bola táto informácia šokujúca a sám som prekvapený, že aj najnovšie tenké Macbooky od spoločnosti Apple tento konektor stále majú, ale je smutnou pravdou, že svet sa stále viac presúva k bezdrôtovým slúchadlám. Spoločnosť Asus však myslí aj na majiteľov káblových slúchadiel či mikrofónov, súčasťou balenia preto bude aj USB-C – 3,5 mm Jack dongle.

Na čo sa však pri nových Zenbookoch môžu potenciálni majitelia tešiť? Je to napríklad veľké a rýchle úložisko až 2TB NVMe SSD pri Intel modeloch a 1TB pri AMD. Intel verzie si tiež užijú viac RAM, potenciálne až 32GB 3200MHz





LPDDR4X pamäti, zatiaľ čo AMD modely budú dostupné s maximálne 16GB 3733MHz LPDDR4X modulmi. RAM-ky však nebudú vylepšiteľné, keďže sú napevno zabudované do matičnej dosky skrz hrúbku zariadenia.

Jediný vylepšiteľný komponent je úložisko, pričom bolo príjemné počuť zástupcov spoločnosti Asus, ktorí novinárov ubezpečili, že majitelia môžu svoje notebooky otvoriť a sami si úložisko v budúcnosti vylepšiť bez strachu z anulovania záruky.

Teraz však späť ku komponentom a vybaveniu. Všetky verzie nových Zenbook 13 a 14 príjdu vybavené najnovším štandardom WiFi 6 (802.11ax) v spojení

s Bluetooth 5.0 a po stránke konektorov potešia aj náročnejších milovníkov tenkých zariadení. Aspoň jeden plnohodnotný USB 3.2 Gen 1 Typ A port je jednoducho stále nutnosťou, podobne ako HDMI 2.0b port. Na zariadeniach sa tiež nachádza čítačka MicroSD kariet, a podľa spoločnosti dodávajúcej procesor bude na zariadení buď dvojica Thunderbolt 3.0 konektorov (Intel), alebo USB-C bez podpory Thunderbolt technológie (AMD), cez ktoré je možné notebooky aj nabíjať.

Na záver sa na zariadení nachádza podsvietená klávesnica natiahnutá od jedného okraja zariadenia po druhý, spojenie HD a IR webkamier podporujúcich



Windows Hello prihlásenie bez nutnosti zadávať heslá, a zaujímavým bude aj nový a veľký touchpad, ktorý bude v niektorých verziách schopný fungovať aj ako numerická klávesnica.

Obe verzie nových Zenbookov vyzerajú nadmieru sľubne a hoci ešte nie sú známe ich ceny pre koncových zákazníkov, ich príchod je plánovaný na prelom júla a augusta. Recenziu týchto zariadení sa vám, samozrejme, pokúsime priniesť tak skoro, ako to bude možné.

Daniel Paulini



Ako sa pripojiť na chalupu



Pomaly sa nám blíži sezóna chát a chalúp, ktoré sú medzi našincami obľúbeným cieľom trávenia voľného času počas víkendov i dovoleníek.

Lenže obľúbený seriál na dobu nášho pobytu "mimo civilizácie" neprerušia, šéf možno stále potrebuje, aby ste si aspoň raz za pár dní kontrolovali služobný e-mail, a sociálne siete sú (zlo) zvykom, bez ktorého predovšetkým tínedžeri nevydržia dlhšie ako pol dňa.

Čo v takýchto prípadoch? Nedá sa nič robiť, budete potrebovať kvalitné



internetové pripojenie aj na chalupe. Naše príklady samozrejme zďaleka nie sú vyčerpávajúce, napokon konektivita sa na chalupe hodí aj vtedy, keď tam práve nie ste, napríklad kvôli prenosu dát z bezpečnostnej kamery.

Nás však tentokrát bude zaujímať predovšetkým to, ako si zabezpečiť pripojenie, keď sa práve na svojom "letnom sídle" nachádzate osobne.

Zásadným prvkom vašej chalupárskej siete bude samozrejme stabilný a spoľahlivý router. A keď už taký budete zbraňať, potom sa pravdepodobne budete chcieť poobzerať po LTE riešení, lebo ak je vaša chalúpka spojená so svetom pomocou kábla, patríte pravdepodobne k svetlej výnimke.

Takéto routery má v ponuke aj spoločnosť TP-Link. Patrí k nim napríklad modely Archer MR200 alebo TL-MR6400, do ktorých stačí vložiť dátovú SIM kartu, a môžete surfovať. Rýchlosť samozrejme bude závisieť na sile signálu v danej lokalite, avšak slovenskí operátori už dnes majú aj na odľahlejších miestach pokrytie vcelku slušné, a tak väčšinou nebudete mať problém ani so streamovaním



videa, napríklad pri videohovoroch s blízkymi, ktorí zostali doma.

Oba spomínané modely teda majú integrovaný slot na (dátovú) SIM kartu a nie je u nich potrebné vykonávať nejakú väčšiu konfiguráciu. Rýchle a stabilné Wi-Fi pripojenie je následne otázkou okamihu. Takéto riešenie je vhodné práve pre odľahlejšie oblasti, kde skrátka mnoho iných a rýchlejších možností nemáte.

Routery zároveň disponujú aj záložnými LAN/WAN konektormi pre jednoduché prepojenie s on-line svetom vo chvíľach, keď je k dispozícii aj iné, pevné pripojenie typu káblových modemov.

Ak je vaša chalupa rozsiahlejšia, prípadne potrebujete stabilné pripojenie napríklad aj na záhrade, potom sahnite po meshovom systéme, pozostávajúceho z rovnocenných extenderov (opakovačov). Tie môžu router priamo nahrádzať alebo ho dopĺňať. Aj tu vyberáme z portfólia TP-Linku, ktorý pre tieto účely vytvoril vlastnú platformu OneMesh a sériu zariadení Deco.

A keď už sme v úvode spomenuli tie bezpečnostné kamery - tie TP-Link vo svojom portfóliu ponúka tiež, čo chalupári bezpochyby ocenia. Ale to už je trochu iný príbeh.

www.wifinaleto.cz

//

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd."

Dave Maynes, Stone Security

NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky prívetivejším spôsobom, a práve preto je teraz jednoduchšie nájsť pre prácu ten správny nástroj.

Odhalte širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS[®]
COMMUNICATIONS

PlayStation 5

SOCHA, VÁZA, ROUTER...



Ležím si tak v posteli, krátko po skončení nedávneho PlayStation 5 eventu, kde sme sa konečne dočkali aj kompletného odhalenia najnovšej next-gen platformy od SONY, a premýšľam nad vlastnou minulosťou. Mal som jednoznačne obrovské šťastie, že som sa narodil začiatkom osemdesiatych rokov, a do plnohodnotného kontaktu s videohrami som sa dostal presne v čase nástupu 16bit konzol. Dnes to síce dost automaticky definujeme ako next-gen, teda príchod novej generácie herných zariadení, avšak v čase komplexného rozvíjania a využívania 2D konceptu, na ktorom ostatne zažiarila hlavne konzola Super Nintendo Entertainment System, nikto ani len netušil, ako bude herná kultúra bublať a prosperovať po roku 2000. Za oknom sa ozýva klopkanie kvapiek triešiacich sa o parapetu a ja rozjímam ďalej nad detstvom. Celkovo mi bolo súdené dožiť sa zatiaľ šiestich, takzvaných, výmen stráží,

pričom posledná z nich sa odohrá už o niekoľko mesiacov, konkrétne počas najvýhodnejších vianočných sviatkov, aspoň z pohľadu marketingu. Na základe nostalgických spomienok a skutočnosti, že videohry ako také vždy formovali moju osobnosť, zaspávam s úsmevom na perách a je mi vlastne úplne jedno, že dizajn piatej generácie hardvéru s logom PlayStation vyzerá ako zobák kačice kríženy s vietnamským Wi-Fi routerom.

Celé je to veľmi jednoduché. Vezmite si akýkoľvek herný stroj z minulosti, vytiahnite ho na svetlo sveta a garantujem vám, že naň vymyslím aspoň tisíc vtipných, či prinajmenšom úsmevných prirovnaní. Čím starší kus, o to lepší terč posmechu. Dizajn akéhokoľvek hardvéru totiž ešte nikdy nedokázal uspokojiť ani polovicu jeho reálnych vlastníkov a zákazníkov sa v tomto smere často necháva strhnúť všeobecným názorom sociálnej bubliny,

v ktorej žije. Dalo by sa to prirovnať k stádu ovčiek, kde jedna tretina preferuje trávu na opačnom konci ako zvyšok stáda, a aj v tom zvyšku by sme našli niekoľko „čiernych oviec“ spoločenstva, ktorí po nociach žerú radšej seno z vlastného matraca. Za čias, keď sa pojem console wars len formoval, a medzi Nintendom a Segou vznikali prvé PR prestrelky, dizajnéri vôbec neriešili skutočnosť, ako konzumenta zaujať tvarom samotného produktu. Naopak, riešil sa hlavne technický aspekt stroja a zrkadlo nastavené tradičným farbám (Nintendo bolo šedé, Sega čierna). Aspekt dizajnu sa začal vnímať ako dôležitý až s postupným spopularizovaním herného segmentu, a teda aj čoraz väčšími sumami peňazí, ktoré do tohto biznisu tiekli. Nechcem vám však teraz dávať akési lekcie z histórie. Zámer tohto úvodu spojeného so spomienkami na moje pohnuté detstvo som totiž skladal ako predohru



k samotnej podstate špeciálu s logom nadchádzajúcej hernej platformy od SONY. Pod'me sa preto spoločne pozrieť na všetko podstatné, čo o PlayStation 5 vieme, a ak bude čas, tak aj niektoré zaujímavosti porovnáme s minulosťou.

Začnime aktuálnou témou, a teda vyššie spomínaným tvarom. Čím je človek starší, tým viac svalovej hmoty/poctivého tuku mu spočíva na čoraz väčších a väčších kostiach. Japonskí inžinieri sa pri postupnom skladaní finálnej verzie PlayStation 5 samozrejme neriadili nijakým klišé o dospievajúcom diet'ati, ktoré práve sfúklo piatu sviečku, no keďže súčasné nároky na výkon nového hardvéru nútia naše peňaženky už vopred spáchať rituálnu samovraždu, je stále náročnejšie natlačiť onen pomyselný motor do nejakého skromného šasi. V prípade piatej generácie konzoly PlayStation sa preto po stránke rozmerov a objemu rozprávame o vôbec najväčšej konzole z rodiny PlayStation, ktorá svojich štyroch predchodcov prerástla, ľudovo povedané, o hlavu. Dokonca ani konkurencia v podobe Xbox Series X, ktorá už sama o sebe pôsobí dojemom mobilnej klimatizácie kombinovanej s popolníkom, neprevýší čierno-bieleho obra. Aj keď som počas písania tohto článku nemal oficiálne presné čísla, internet sa už tradične postaral o ich simulovanie, a to na základe približného

porovnania skutočných rozmerov BR média, ako aj spomenutého Xboxu. Vďaka týmto, takmer na milimeter presným cifrám, je jasné, že po vianočných sviatkoch vám hneď vedľa poriadneho 4K televízora (prípadne monitora) pristane 38 centimetrov vysoký a 9 centimetrov široký kolos (pri verzii s BR mechanikou pripočítajte k šírke ešte tri centimetre), pripomínajúci všetky tie meme koláže, ktorými nás online priestor tak výdatne zabával. V prípade, že sa stále neviete rozhodnúť, či sa vám výzor tejto prichádzajúcej next-gen dvojky páči, môžem vám osobne garantovať, že integráciu prehrávača fyzických médií riešime naposledy.

Môžete preto svoju nerozhodnosť takticky zvaliť na akýsi historický medzník, ktorý vám jednoducho bránil v rozumnou rozhodovaní. Čo si budeme navrávať, ten Blu-Ray hrb na boku PS5 vyzerá prinajmenšom divne.

Nikdy nepodceňujte dobré chladenie

Konzola sa bude môcť, aj vďaka pribalenému stojanu, jednoducho posadiť na zadok, alebo, takpovediac, položiť na brucho. Ak môžem do tohto bodu vzniesť zase trochu osobnej roviny, mne osobne sa viac páči efekt takzvanej modernej budovy, ktorý si všimnete, keď

stroj necháte ležať (aj takáto môže byť sugescia pomocou špecifického dizajnu). Ak by však niekto z výzoru nového hardvéru od SONY predsa len kompletne sklamaný, nič mu nebráni skryť ho niekam za TV tak, aby sa naň nemusel pozeráť. Robustná čiernobiela schránka, na ktorej v zmysle značky PlayStation premiérovu dominuje biela farba, nemá prehnané proporcie len preto, aby mohla zabávať celý internet. Dôvodom je čo najideálnejšie potlačenie tepla. Túto skutočnosť vyriešil sám Matt MacLaurin, vedúci vývoja dizajnu pre značku PlayStation, a potvrdil tak definitívny príklon nadchádzajúcej generácie herných konzol k moderným PC zostavám. Je teda jasné, že za čo najúčinnejším systémom chladenia, ktorý musí stíhať už aj tak vysokému výkonu celej platformy, stojí aj jej špecificky objemné telo.

Spomínate si na PlayStation 3? Na ten valec pripomínajúci úschovňu chlebu? A ako sme si ju dávali k nohám namiesto tehál vytiahnutých z kozuba? Tak v prípade PS5 verzie obsahujúcej mechaniku si tieto dve generácie budú mať čo povedať, hlavne čo sa týka rozmerov. Aj keď ide o nepopierateľný fakt, musím vám pripomenúť obchodnú stratégiu rozdelenú do dvoch cenovo odlišných verzií, pričom už na štarte bude dostupná takzvaná All-Digital edícia bez BR mechaniky za zníženú

sumu, ako aj štandardná a o niečo drahšia konzola s mechanikou.

Pôvodný plán bol previesť vás v tomto článku podrobným rozborom samotného výkonu, ale nakoniec som detailné pitvanie zavrhol, keďže tu vždy hrozí navodenie efektu narkolepsie. Môžeme si však pripomenúť to, čo nám v marci práve tak nezaujímavo odrapotal sám Mark Cerny, jeden z hlavných strojcov posledných generácií značky PlayStation. Za číslom päť sa bude skrývať osemjadrový procesor AMD Zen 2, grafický výkon na pomedzí 10 Teraflops a 16 GB RAM, ale aby sme cítili v súčte týchto údajov aj pokrokový nádych (pre všetkých PC čitateľov, ktorým sa teraz od hysterického smiechu zjavil na čele Elvis Presley s banánovým chlebíčkom v puse, len pripomínam, že sa rozprávame o konzolách) prichádza na rad SSD. Tri obyčajné písmená reprezentujúce mechaniku s nepohyblivým médiom, vďaka ktorému sa klasické domáce herné zariadenia presúvajú do skutočnej budúcnosti. Oveľa vyššia rýchlosť načítania dát oboma smermi je ako ten pavúk siahajúci do mnohých funkcií výsledného produktu. Aj vďaka tomu nás po technickej, ale aj obsahovej stránke čakajú oveľa kvalitnejšie tituly (od veľkosti, cez zvuk, až po elimináciu otravného nápisu Loading...). SONY slubuje podporu 8K grafiky, ako aj Ray Tracing technológie, vďaka čomu sa odrazy svetla v hrách priblížia realite. Na papieri to vyzerá všetko krásne, ale dobre vieme, že realita je často dosť odlišná, a preto som v tomto smere skôr opatrný. Môže nás však hriať pri srdci niečo dôležitejšie, než sú PR slogany otravne pretláčané grafickou kartou GeForce RTX, a to skutočnosť, že nový PlayStation bude dostatočne výkonný na 4K hranie pri 120 Hz.



Samozrejme, všetko musí končiť u tej správnej softvérovej podpory, a už teraz sa teším na práce často veľkolebých vývojárov, ktorí svoju neschopnosť / neochotu priniesť technicky kvalitný port, často ospravedlňovali výkonom tej či onej konzoly.

Čo dokáže DualSense?

Trio takých gigantických spoločností, ako je Microsoft, SONY a Nintendo, si ročne nechá patentovať desiatky zaujímavých technológií, ktoré sú ideálne nie len na herné využitie. Nakoniec sa predsa zlomok z nich dostane reálne na ten

pomyselný pás niekde v čínskej továrni. S nástupom PS5 a v súvislosti s niečím inovatívnym však prichádza úspešné prevedenie nápadu do reality. Doterajší gamepad zvaný DualShock staval celú svoju filozofiu na podpore vibrácií a snímania pohybu (nerátam to otravné brzdové svetlo na čele a malý reproduktor v bruchu), čo ale vo finále nestálo vo svetle inovácie vôbec za zmienku. Jeho nástupca s označením DualSense tak má priestor zažiariť a ukázať svetlú a oveľa hmatateľnejšiu budúcnosť klasického ovládania interaktívnych diel.

Ostala mu malá dotyková plocha umiestnená na tradičnom mieste a pribudlo okolo nej ambientné podsvietenie, ktoré je užívateľsky oveľa príjemnejšie. Prvou zásadnou zmenou je integrácia mikrofónu priamo na telo gamepadu, čím sa otvára možnosť komunikovať s online svetom aj bez pripojenia headsetu (vstup pre Jack sa samozrejme nevyparil).

Tlačidlo Share, teda brána na zdieľanie obsahu prostredníctvom sociálnych sietí, si zašlo na matričný úrad a zmenilo meno na Create. Toto všetko, vrátane zmeny archaického micro USB vstupu na USB-C, sú však len minimálne zásahy v zmysle nejakého pokroku. Tou skutočnou ideou stojacou za názvom DualSense je podpora haptickej odozvy, teda detailnejšieho simulovania vibrácií





prenášaných do vašich rúk, respektíve dlaní. Vďaka tejto schopnosti sa vám počas streľby, alebo jazdy v aute, môže vaša myseľ prirodzenejšie spojiť s výsledným zážitkom prezentovaným na obrazovke. A pri vyratúvaní schopností tohto ovládača nesmiem zabudnúť ani na adaptívne duo akčných tlačidiel L2 a R2.

Čo sa týka dizajnu, tak tu ide DualSense pochopiteľne na vlnu farieb konzoly ako takej. Každopádne jeho samotné proporcie sa od starého pána DualShocku jemne navýšili a ovládač preto pôsobí oveľa masívnejšie. Aký budete mať pocit po dlhodobom používaní, to vám teraz logicky predpovedať nedokážem, ale ak bola PlayStation 4 vždy v zmysle gamepadu kus vzadu za konkurenciou, tak nástup tejto generácie to môže len a len napraviť.

A čo VR?

Konzola PlayStation 5 sa postaví na štart vyzbrojená aj pomerne slušnou dávkou príslušenstva. A aj keď som už vyššie spomínal stojan (tvoriaci súčasť základného balenia), oveľa podstatnejšie sa javí možnosť dokúpiť si dokovaciu stanicu pre dva DualSense ovládače súčasne, a to už od začiatku.

Mimochodom, kto rád na svojej mašinke často sleduje filmy a seriály, určite sa mu môže hodiť aj klasický televízny ovládač, predávaný samozrejme separátne. Novinka v zmysle 3D zvuku sa potom viaže na oficiálny headset s názvom PULSE 3D, prostredníctvom ktorého si môžete najrýchlejšie overiť všetky tie marketingové frázy o pohlcujúcom zážitku, ktorý preniká priamo do ušných bubienok. Headset má byť úplne bezdrôtový s USB-C vstupom, dvojitém mikrofónom pre potlačenie šumu a celkovo príjemným dizajnom (ako inak než v čiernobielych prevedeniach).

Oveľa viac mojich úvah sa však viaže k úplne novej HD kamere, ktorá síce vyzerá ako Shellder (vodný Pokémon), ale na rozdiel od nejakého kresleného obožiteľníka, bude schopná prenášať do sveta vašu tvár vo Full HD rozlíšení, či už počas streamu, alebo len obyčajnej komunikácie. V tomto momente musím hodiť do pléna malú otázočku v súvislosti s podporou virtuálnej reality. Dá sa samozrejme očakávať, že prvá verzia PlayStation VR nájde uplatnenie aj v prípade konzoly PlayStation 5, prinajmenšom ako súčasť spätnej kompatibility.

Do nej však už, samozrejme, nikto nemôže strkať starú kameru a pripájať tie archaické a nedokonalé Move ovládače. Je verejným tajomstvom, že SONY už dlho pripravuje PSVR 2.0, nástupcu ich komerčne úspešného VR headsetu, avšak žiadne oficiálne stanovisko zatiaľ podané nebolo. A tak tu máme veľa otáznikov a ešte viac domnienok. Kedy sa niečo také

udeje? Bude to už počas prvého roka života novej generácie?!

Bolestivý pôrod

Každý jeden launch hernej konzoly, nech už sa vrátíme do deväťdesiatych rokov, alebo zostaneme v prítomnosti, sprevádza jeden a ten istý efekt – nedostatok titulov. Aj keď sa tradičný cyklus v úvode spomínaného next-gen rituálu už dávno roztrieštil a Nintendo si ide, ostatne tak ako vždy, svojou vlastnou cestou, SONY a aj Microsoft sa musia poriadne pohnúť, aby bolo na ich čerstvej mašinke čo hrať. Iste, aktuálne tu pomáha efekt cross-gen, v prípade ktorého veľké AAA produkcie prídu súčasne, alebo s nejakým časovým posunom na starú a aj novú generáciu, avšak o to menej plnohodnotných exkluzív si budete môcť uložiť pod vianočný stromček. Ak sa rozprávame o systéme PlayStation 5, tak tu je, krátko po prezentácii prvej várky hier, zrejme, že onen nepísaný zákon o softvérovej chudobe bude pokračovať veselo ďalej.

Aktuálne je evidovaných necelých 30 projektov, ktoré majú priamu nadväznosť na nový hardvér PlayStation 5, no drvivá väčšina z nich sa v tomto roku nedostane na pulty obchodov. Na nedávnom SONY evente valnú časť z nich ukázali formou klasického traileru, ale len malá hrudka vykazovala akúsi plnohodnotnú next-gen atmosféru. Môžeme začať priamo mojou srdcovou záležitosťou, kam spadá radová osmička série Resident Evil 8. Za podtitulom Village sa skrýva plnohodnotná next-gen produkcia, ktorú síce Capcom jeden čas plánoval



aj na starú generáciu, avšak v istom bode vývoja pochopil, že by to kvalite výslednej hry len uškodilo. Fanúšikovia žánru survival horor tak aj vďaka tomuto kroku dostanú v priebehu budúceho roka poriadnu porciu temnoty a strachu. Z akejsi časovej exkluzivity sa teraz stručne presuňme k tej plnohodnotnej. V príprave sa totiž nachádza remake legendárnej hardcore RPG Demon's Souls. Ten pôvodne vyšiel v produkcii FromSoftware ešte v roku 2009 a vtedy išlo rovnako o exkluzivitu, avšak to ešte na starý dobrý chlebník (PlayStation 3). Medzi ďalšie stálice do rodiny s logom PS patrí závodná simulácia Gran Turismo, existujúca už viac než dvadsať rokov. Za tento čas si stihla strihnúť šesť radových dielov, pričom ten siedmy, ako inak než v produkcii Polyphony Digital, ukázal v premiére nádherný gameplay trailer priamo, ako sa povie, od volantu.

Skúpe na obsah neboli ani ukážky mnohých ďalších značiek, o ktorých však môžeme v zmysle tohto článku pokojne informovať aj vo forme mnou vyrobených skratiek priamo na mieru. Menovite tam spadá Destruction AllStars (akýsi klon Rocket League bez lopty), Sackboy: A Big Adventure (3D skákačka na štýl Super Mario World), Oddworld: Soulstorm (pokračovanie Abe's Exodds), Deathloop (akčná novinka od autorov série Dishonored), Stray (príbeh mačky v cyberpunk svete plnom neónov), Project Athia (akčná adventúra od Suare Enix), Returnal (Edge of Tomorrow zmiešaný s Death Stranding), Hitman 3 (návrat agenta 47), Bugsnax (bizarná adventúra od tvorcov Octodad), Ghostwire: Tokyo (legendárny Shinji Mikami sa vracia k duchom), Kena: Bridge of the Spirits (očarujúca adventúra), Pragmata (nejasné sci-fi plánované na rok 2022), Little Devil Inside (milá akčná RPG z papiera), GTA V (nie, nerobím si srandu), Godfall (akčný mix Destiny a Borderlands) a ďalšie...

Jedinou stopercentnou launch istotou je však zaujímavá 3D skákačka Astro Bot: Rescue Mission, ktorú nájdete už vopred nainštalovanú v systéme, hneď ako konzolu po prvýkrát zapnete. Vychádza zo suverénne najlepšej 3D plošinovky na PlayStation VR a zároveň poslúži ako ideálne demo pri prezentovaní nových technológií (spomínaná haptická odozva a 3D zvuk). Druhou launch značkou by mal byť aj Marvel's Spider-Man Miles Morales. Síce nepôjde o plnohodnotnú záležitosť, tak ako ukázal Marvel's Spider-Man z roku 2018, ale keďže projekt má vo svojej réžii Insomniac Games, nemusíme sa obávať výslednej



kvality. A pri americkej spoločnosti Insomniac môžeme ešte krátko zotrvať, keďže v ich rukách je aj príprava nového dielu série Ratchet. Projekt Ratchet & Clank: Rift Apart sa pravdepodobne do launch okna nedostane, ale už teraz je možné na ňom badať prezentáciu vyššie spomínanej technológie Ray Tracing, ako aj celkovo úžasnej grafiky. Mohli by sme si tu spísovať oveľa dlhší zoznam rozpracovaných značiek, ale keďže v čase pred uzávierkou som sám nemal dostatok relevantných informácií, bolo by to s ohľadom na neistú budúcnosť úplne bezpredmetné. Zahrám sa aspoň na slabý odvar Nostradama a skúsím predpovedať cenu 500 eur za kompletnú verziu PS5 (teda vrátane mechaniky) a 400 eur za verziu bez prehrávača fyzických médií. Trafil som?

Z pohľadu hráča musí PlayStation 5 predovšetkým ponúkať čo najskoršie spustenie spätnej kompatibility. Už teraz vieme, že nie všetky hry zo súčasnej generácie bude možné rozbehnúť aj na tej novej. Sám, dnes už raz spomínaný Mark Cerny, uviedol, že v súčasnosti je vybrať pevná stovka starších titulov, ktoré nepostihne žiadny technický problém, akonáhle si ich zapnete na ich novom stroji, a ostatné sú vecou

prípravy. Nespoliehajte sa teda na plnú kompatibilitu, ani na ochotu veľkých spoločností formátu EA, ktoré vám len sotva darujú zadarmo next-gen update pri kúpe PS4 disku (obzvlášť EA si v tomto ide svoju šialene nelogickú politiku, na ktorej vysvetľovanie by som potreboval fliašku tvrdého alkoholu).

Len sa veľmi netešme...

Vôbec vám nebudem mať za zlé, ak sa z informácií okolo novej generácie značky PlayStation nechcete natrieť medom a skočiť od radosti do vane plnej mravcov. Spoločne sme si dnes mohli spraviť zoznam mnohých dôvodov, prečo netasíte peňaženku ako kolt pri údere pravého poludnia, ale rovnako som vám dúfam naznačil, že vo finále sa ani v tejto výmene stráži vlastne nič fatálne neudeje až do momentu, kým SONY neohlási pokračovanie svojich najsilnejších značiek. S prižmúrenými očami by sa tam dal zaradiť aj Horizon Forbidden West, avšak na ten si majitelia budúceho PlayStationu ešte pekne dlho počkajú, a ak chcete s nimi čakať, dívajúc sa na prázdne miesto vedľa TV, je to len a len na vás.

Filip Voržáček

Lenovo predstavuje nové herné notebooky 2C desktohy aj nečakanú spoluprácu



Spoločnosť Lenovo uvádza na trh nové prírastky naprieč portfóliom notebookov, konvertibilných zariadení, All-in-One počítačov, a monitorov. Pre hráčov najzaujímavejšie novinky sa týkajú produktov zo série Lenovo Legion, ktorá je určená nielen pre začínajúcich, ale aj pokročilých a náročnejších hráčov. Tí sa teraz môžu tešiť na silnejšie komponenty, lepšie klávesnice, dlhšiu životnosť batérie, či inovatívne chladenie Coldfront 2.0.

Tohtoročnou vlajkovou lod'ou herného portfólia Lenovo Legion sa stal notebook s označením Legion 7i. Ten je podľa spoločnosti ideálny pre vášnivých hráčov, ktorí radi súťažia. Notebook je ako stvorený na najrôznejšie vizuálne efekty a detaily vďaka svojmu 15-palcovému Full HD displeju (1920x1080).

Nenápadné celokovové šasi ukrýva procesor až 10. generácie Intel Core i9 H-Series, dostatok úložného priestoru i operačnej pamäte. Legion 7i by mal bez problémov zvládnuť akýkoľvek multitasking, streamovanie, alebo tvorivú činnosť, keďže popri silnom Intel procesore zabezpečuje plynulé hranie najnovších titulov grafická karta

až NVIDIA GeForce RTX 2080 SUPER GPU s Max-Q dizajnom. V Lenovo však nezabúdajú ani na klávesnicu, ktorá je pre mnohých používateľov dôležitá nielen pri hraní. Nová a ešte optimalizovanejšia klávesnica Lenovo Legion TrueStrike zaručuje 100% anti-ghosting a odozvu v milisekundách.

Popri svojich hrubších bratoch vybavených silnými procesormi aj dedikovanými grafickými kartami ponúka Lenovo aj tenký a ľahký model Legion Y740Si. Až 32GB RAM, procesor Intel Core i9, či veľké úložisko sú stále tu, avšak svoju váhu (iba 1,7 kg) dosahuje absenciou dedikovanej grafickej karty a nutnosti ju chladiť.

Milovníci výkonu však nemusia zúfať, keďže im tento notebook poslúži vďaka Thunderbolt 3 konektorom v spojení s novým Lenovo BoostStation, externým GPU boxom.

Cenovo dostupnejšie modely Lenovo Legion 5 budú dostupné v 15-palcovej a 17-palcovej verzii s klávesnicou Lenovo Legion TrueStrike a voliteľným 4-zónovým RGB podsvietením klávesnice. Legion 5 tiež ponúkne

používateľom - ako prvý notebook spoločnosti Lenovo - využitie mobilného procesora AMD Ryzen 4000 H-Series.

Zaujímavé však nie sú iba nové Legion notebooky, ale zmenami prešla aj séria desktop počítačov, ktorá sa rozšírila o Lenovo Legion Tower 5i. Ten je vhodný pre náročných hráčov vyžadujúcich výkonné domáce zariadenie nielen pre virtuálne súboje, ale aj náročnejší multitasking či prácu. Legion 5 disponuje chladiacim systémom Coldfront 2.0 s vylepšeným chladičom CPU s výkonom 150 wattov a väčšími ventilátormi pre lepšiu cirkuláciu vzduchu po celej 28-litrovej skrini. Tiché chladiace riešenie je súčasťou komplexného vnútorného hardvéru a softvéru a zaručuje nižšiu teplotu systému.

V neposlednom rade hráčov poteší nový zakrivený monitor Lenovo G34w s rozlíšením WQHD pre absolútne odstrihnutie sa od okolitého sveta. S obnovovacou frekvenciou 144Hz a technológiou AMD FreeSync Premium zaisťuje plynulé hranie bez trhania obrazu, a v prípade, že je používateľ pri počítači už dlhšiu dobu, automaticky zníži intenzitu modrého svetla a chráni tak oči pred namáhaním.

Na záver však spoločnosť Lenovo prišla aj s ohlásením zaujímavej spolupráce. Značka Lenovo sa totiž spojila s výrobcom motoriek Ducati a svetlo sveta uzrelo zariadenie Lenovo Ducati 5 v limitovanej edícii. Tento 14-palcový notebook je vybavený najnovšími Intel Core i7 procesormi desiatej generácie, 16GB RAM, 1TB NVMe SSD diskom, pričom ponúka aj tie najnovšie technológie ako WiFi 6, Dolby Audio, či USB-C. Všetci majitelia tejto dizajnovej chuťovky sa tiež nebudú musieť báť o životnosť notebooku nielen vďaka kovovému telu, ale aj vďaka 3-ročnej prémiovej technickej podpore priamo u majiteľov doma, ktorá je zahrnutá už v cene tohto zariadenia.

Daniel Paulini

Budúcnosť hrania je tu, volá sa Super Nintendo



Aj vy ste sledovali predstavenie novej konzoly PlayStation 5? A nevedeli ste sa dočkať, či tromfne zvláštny dizajn nového Xboxu? Ja som žiaľ stream sledoval jedným očkom, nechal som sa „futuristickým“ vizuálom a nejojkal. Pýtate sa prečo? No, pretože si s kupovaním konzol dávam načas. A aj preto, lebo ma aj po toľkých rokoch bavia skôr tie staré a klasické videohry.

Samozrejme, nové technológie sú skvelé!

Keď pred pár dňami [môj kolega Róbert vydal článok o tom, že budúcnosť hrania je PlayStation 4 Pro](#), v podstate som s ním súhlasil. Nové videohry a technológie sú skvelé, ale osobne sa držím jedného pravidla. A to je to, že nikdy si nekupujem novinku priamo z výrobnéj linky.

Nespravil som to tak predsa s autom, nespravím to s konzolou. Je skvelé mať doma najnovšiu technológiu a hrať práve vydané hry. Ak je to váš sen a šetríte si peniaze na tento moment, tak prosím smelo do toho, je to super!

Ja si radšej počkám na novšie verzie s revíziami, ktoré sa udejú na konzole bez toho aby mi po čase odišla „do kremíkového neba“. Pamätám si na vydanie konzoly PlayStation 4 a to, ako jeden môj známy po dvoch rokoch kupoval novú verziu, ktorú má mimochodom doposiaľ. A nebol jediný. A to isté pri PlayStation 3, či prvých Xboxoch. Proste, „Slim verzie“ sú lepšie. Aspoň pre mňa.

Okrem toho, že si v budúcnosti nový PlayStation 5 či Xbox Series X určite

plánujem kúpiť, chystám sa si zahrať opäť aj hry ktoré tak milujem. Z času na čas vytiahnem Super Nintendo Mini a zahrám si predinštalované hry. Ale čo robím častejšie je to, že vytiahnem staré Super Nintendo, zapojím ho do televízie cez SCART a hrám sa (áno mám aj jednu starú televíziu na tento účel). A robím to takmer už 25 rokov. Nie je na svete lepší pocit ako ten, keď počujete zvuk zasúvania sa kartridžu do dosky starej konzoly. A ani ten, keď spustíte samotnú konzolu a čakáte na rýchle nabehnutie hry. Mimochodom, staré kartridžové hry nemajú žiadne časy nahrávaní.

Neustále je tu kopec hier!

A že hier je na tieto staré konzoly plno! Síce sa o niečo ťažšie zháňajú, no ak sa dostanete na české Aukro alebo eBay, o

zábavu máte postarané. Dokonca aj na Slovensku vznikla špeciálna skupina na Facebooku, ktorá je venovaná predaju starých hier a konzol. Nesie názov [Videohry.tv - bazár videohier](#). Navyše majú podaktoré kúsky zberateľskú hodnotu. Ale pozor, časom sa z tejto zábavky môže stať poriadny fetiš!

Pýtate sa čo také môže dookola na tom starom Nintende hrať? Tých hier je také kvantum, že až! Super Mario World je klasika, ktorá potrápi každého. Náročnosť tejto hry je pomerne veľká a na svoje si prídu najmä hráči Dark Souls hier. Potom tu mám Metroid, Super Ghoul's'n'Ghosts, Donkey Kong, NHL Hockey, Mario Kart, Star Fox, Chrono Trigger a mohol by som pokračovať až do ďalšieho dňa. Hier tu je kopec, niektoré keď prejdete, chcete si ich prejsť znova. A iné zas budete prechádzať roky rokúce a dajú vám poriadne zabráť.

Nemáte starú televíziu?

A čo v prípade, že vaša televízia je plná HDMI vstupov, no po SCART či AV vstupe sa zľahla zem? Potom vám isto pomôže špeciálna redukcia, alebo spomínaná Nintendo Mini verzia. Tá je plná funkcií, ktoré vašu 8K televíziu premenia razom na starú CRT debnu.



Jediné mínus tejto konzoly je obmedzené množstvo hier, no kým prejdete tie ktoré sú tam, zaberie to čas. A k tomu je tu kopec ďalších mini verzií starých strojov – Commodore64, SEGA, NES... Nehovoriac o tom, že na internete je kopec návodov, ako do týchto „mini“ verzií dostať aj iné hry – no tu sa už pohybujeme na hrane zákona a mali by ste si poriadne vaše konanie premyslieť.

Staré videohry sú proste všade. Majú svoj osobitý šarm, po rokoch dokážu zabaviť a vy si ich môžete dovoliť aj teraz. Konzoly

na ktorých bežia majú viac ako 25 rokov a väčšina z nich tu s nami je až doteraz. Neprehrievajú sa, nekazia sa, nenasávajú prach, nie sú plné švábov a sú určené na hranie tých najzábavnejších hier.

Samozrejme, ak máte chuť a záľusť na novú generáciu konzol, je to vaša voľba, kupujte ju! A je jedno či ide o konzolu od SONY či Microsoftu. Obe budú mať svoje plusy a rovnako aj mínusy, tak to jednoducho vždy bolo a aj bude.

Lubomír Čelár



Crash Bandicoot 4 je oficiálne predstavený!



Pamätám si časy, keď Naughty Dog o prehnane krvavom The Last of Us ani nesnívali, Crash Bandicoot bol maskotom PlayStation, a Slovensko ešte nebolo v Európskej únii. Boli to časy, keď svetu playstationovských plošinoviek vládol ohnivočervený bandikút s mierne nablým výrazom v tvári. Tá doba sa vracia! Aj keď už nie pod taktovkou Naughty Dog.

Štúdio Toys for Bob, ktoré sa blýslo výbornými remastermi Crash Bandicoot N.Sane Trilogy a Spyro Reignited Trilogy, pracuje na Crash Bandicoot 4: It's About Time. Ak ste si doteraz mysleli, že štvrtý diel bol Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, tak to ste na omyle, keďže priame pokračovanie dielov Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back a Crash Bandicoot 3: Warped je práve Crash Bandicoot 4: It's About Time.

V oficiálnom videu sa, mimochodom, tvorcovia voči hráčom vydaným po tretej časti dost' vtipne vyhradzujú. Crash Bandicoot 4: It's About Time

nebude experimentovať ako napríklad taký Twinsanity. Keďže to bude priame pokračovanie, hrateľnosť legendárnych prvých troch dielov ostane zachovaná, a teda vy môžete čakať „runner“ úroveň zobrazenú z rôznych pohľadov, levely s rôznymi dopravnými prostriedkami, ikonické úteky pred dinosaurami či gul'ami a jednoduché, no zábavné, boss fighty. Toto však neznamená, že nepríbudnú novinky.

Najvýraznejšou je však asi tá, že medzi Crashom a Coco si budeme môcť prepínať v reálnom čase priamo v leveloch. Každá z postáv bude disponovať vlastnými schopnosťami a ich kombinovaním budeme prekonávať environmentálne puzzle. V určitých leveloch taktiež budeme ovládať samotného Cortexa, a budeme môcť používať aj rôzne masky, ktoré nám napríklad umožnia zastaviť čas.

Štvrtý diel Crash Bandicoot vyjde však, aspoň zatiaľ, len na PS4 a XONE, a to 2. októbra 2020.



Cyberpunk 2077 opäť odložený



Jedna z najočakávanejších hier tohto roka bola opäť odložená, no, našťastie, nie až tak, aby sme o nej zrazu začali hovoriť ako o najočakávanejšej hre budúceho roka.

Reč je samozrejme o Cyberpunk 2077, ktorý mal vyjsť v priebehu septembra, no po novom hra vyjde 19. novembra 2020. Za odkladom nestojí žiaden nepredstaviteľný dôvod. Tvorcovia jednoducho nechcú vydať nedokončený produkt, a teda potrebujú niekoľko dodatočných týždňov na vyladenie hry. Ako náplast' na túto ranu majú slúžiť nové videá a obrázky, ktoré dokumentujú pokročilejší technický stav. Predviedli napr. schopnosť tzv. braindance, ktorú budeme môcť používať vo virtuálnom priestore, nahrávajúci si naše okolie a analyzovať okolnosti, ktoré nám mohli uniknúť.

Nový Harry Potter budúci rok



Ošial' menom Harry Potter má síce najväčšiu slávu už za sebou, no to neznamená, že by sa na neho malo zabudnúť. Obzvlášť, ak videohry na motívy tohto mladého čarodejníka neboli nikdy prakticky vôbec zlé. Túto správu však ešte neberte ako oficiálne ohlásenie. Nejaké tie zvesti o RPG hre sa objavili už skôr, a dnes tu máme d'alšiu. Podľa webu Bloomberg vyjde Harry Potter koncom budúceho roka na PlayStation 5 a Xbox Series X a ohlásená by mala byť už v najbližších týždňoch, niekedy v priebehu leta. Pravdepodobne ide o hru, na ktorej pracuje Warner Bros., a ktorú mali ohlásiť počas E3 2020. Ako vieme, podujatie bolo kvôli pandémie koronavírusu zrušené. Nepotvrdené správy o hre Harry Potter sa začínajú objavovať stále častejšie, a to nemusí byť náhoda.

Pokémon Snap sa vracia



Už sme si zvykli, že v poslednej dobe si Nintendo ohlasuje nové hry ako keby tak len mimochodom. Po Paper Mario: The Origami King tu máme New Pokémon Snap, pokračovanie legendárnej hry z Nintendo 64. Podľa zverejneného videa pôjde o priame pokračovanie, čo sa mechanik týka, a teda bude to on-rail hra, v ktorej budeme mať za úlohu sledovať pokémonov v ich prirodzenom prostredí. Vážne o nič iné nepôjde a ani o nič iné nešlo, no pôvodný Pokémon Snap si dokázal získať srdcia hráčov svojou pohodovou atmosférou a nevídane nevinnou hrateľnosťou. Vzhľadom na štýl hry sa tvorcom podarilo vykresiť nádherný vizuál, ktorý za sebou d'aleko zanecháva Pokémon Sword & Shield. Hra vyjde samozrejme na Nintendo Switch, hoci dátum vydania ešte nebol zverejnený.

Pokračovanie Horizon



Dvojka nesie názov Horizon: Forbidden West a vyjde exkluzívne na PlayStation 5. Pokračovanie prekvapivého PS4 hitu opustí džungle a trávnaté pláne a vydá sa smerom na západ, kde žijú ešte obdivuhodnejšie robotické príšery než v pôvodnej hre a prostredie je ešte variabilnejšie. Horizon: Forbidden West nás zavedie do post-apokalyptickej Kalifornie, z ktorej sú už len ruiny (video zachytáva aj flórou obrastený most v San Franciscu) a taktiež sa dostaneme do prenádherného Yosemitekého údolia. Informácií o hrateľnosti nie je veľa a ani ohlasovací trailer veľa z gameplayu neukázal. PC hráči by túto hru na svojej platforme očakávať nemali aj napriek čoskorému vydaniu prvého dielu na Steame. To mimochodom vyjde na PC v kompletnej edícii v priebehu tohto leta.

RE VIII: Village ohlásené



Počas predstavenia konzoly PlayStation 5 bol oficiálne ohlásený a rovno aj predstavený Resident Evil VIII: Village, survival horor, o ktorom sme počuli chýry posledných pár mesiacov. Hra sa bude vsuktnúť odohrávať v dedine, ktorá sa nachádza d'aleko od civilizácie a budú sa v nej diať veľmi zaujímavé veci. Upíri, vlkolaci, rumunské prostredie, strašidelný zámok v pozadí. Chýba už len Drakula, že? Ten síce predstavený nebol, no je evidentné, kam sa snaží Capcom posunúť sériu Resident Evil. Námetom a atmosférou sa snaží zopakovať Resident Evil 4, a to je len a len dobré znamenie. Village však nebude len prostou kópiou štvorky, to ani náhodou. Skôr si predstavme hrateľnosť siedmeho dielu zasadeného do atmosféry štvorky. V hre drieme veľký potenciál.

BloodRayne sa prebúdzá



Dnes už, bohužiaľ, pozabudnutá akčná séria sa podľa všetkého vráti. K značke sa podľa správ dostalo štúdio Terminal Reality, ktoré sa okamžite pustilo do príprav na opätovné vydanie týchto, dnes už klasických, hier. Hry sú síce dostupné cez Steam a GOG, ale tvorcovia podľa všetkého pripravujú remasterované verzie. Tie by sa mohli hodiť, keďže pôvodné verzie majú svojský artštýl a moderné efekty by dodali hrám novú hĺbku. Remastery sú jedna vec, druhou je priame pokračovanie. Môžeme usudzovať, že si Terminal Reality opätovným vydaním len pripravuje pôdu pre tretí diel, ktorý by potenciálne mohol zamiešať karty. Lineárna a krvavá akcia medzi upíri totiž v súčasnom svete plnom otvorených svetov môže padnúť vhod tak dobre ako chladené pivo počas horúceho leta.

F-Zero

ŠTART AKO SA PATRÍ



Vždy, keď začnem loviť v pamäti, aby som následne vytiahol nejakú tú spomienku na nezabudnutelnú videohru z detstva, začnem sa nesmierne tešiť z roku svojho narodenia. Mal som totižto tú česť zažiť prechod z 8bit strojov na 16bit mašinky a aj vďaka štedrosti rodičov, na moje vtrúcné odporúčania, usadiť jedného slávnostného večera zlatom vyšívaný Super Nintendo Entertainment System vedľa CRT obrazovky. Zámerne spomínam ten stále vzácny kov, keďže nasledujúcich šesť rokov nechal SNES priestor pre vznik legendárnych 2D projektov z rôznych žánrov a nie nadarmo sa práve prvej polovici deväťdesiatych rokov hovorí

ako zlatej ére plošinoviek. Na launch okno vydania, čo bolo pre japonský trh počas vianoc roku 1990, dorazilo síce len málo projektov, ale fakticky všetky sa dnes definujú ako legendy schopné zdvihnúť z kresla nejedného pamätníka. Spoločne sa tak dnes môžeme pozrieť na jednu z takýchto projekcií, a konkrétne ide o sny samotného Shigeru Miyamota, teda stroju všetkých tých maskotov spoločnosti Nintendo, ktorý mimo iného produkoval aj značku F-Zero.

Aj keď celá séria F-Zero pojíma celkovo desať samostatných dielov, skutočnosť je taká, že väčšina z nich sú buď pre herné automaty alebo prerábky starších

dielov určených pre scénu handheldov. To vôbec najhodnotnejšie tak stojí na bedrách prvej časti týchto futuristických pretekov a práve na ňu sa viažu moje sladké spomienky z detstva. Samotný názov je zároveň aj pomenovaním adrenalinových pretekov odohrávajúcich sa v roku 2560, teda pre nás v poriadne vzdalenej budúcnosti. V nej si znudení multimilionári a šéfovia nadnárodných spoločností ovplyvňujúcich vývoj diania po celom svete krátia dlhú chvíľku špeciálnou a komerčne slávnou zábavou. Tam, kde je nejaké pretekánie na štyroch gumených kolesách už čistým prežitkom, nastupujú vysokorýchlostné monoposty vznášajúce sa pár centimetrov nad

zemou. Aj keď sme stovky rokov ďaleko v budúcnosti, pointa hrateľnosti ostáva nemenná. Musíte obstať v konkurencii tých najlepších jazdcov série F-Zero a pokúsiť sa prežiť všetky jeho nástrahy, a že ich nie je vôbec málo. Jednotlivé preteky sa totiž odohrávajú v rôznych klimatických podmienkach a celá dráha je lemovaná špeciálnou magnetickou bariérou, ktorá dokáže pomôcť, ale aj fatálne uškodiť.

Hudba je tu všetko

Prvý diel série síce ponúkal len štvoricu vznášadiel (každé s iným jazdcom, ako aj celkovým dizajnom), no to sa v nijakej miere nepodpisalo na atraktivnosti pretekania ako takého. To je plné frenetických momentov a vysokého stupňa náročnosti. Nie je totižto možné, aby ste prešli šampionátom bez poriadneho kusu úsilia a postupného študovania jednotlivých tratí. Postup do ďalšieho kola závisí na vašom umiestnení a čím viac pretekov absolvujete, o to väčšia komplikovanosť zákrut na vás čaká. Vyššie som spomínal magnetické bariéry, ktoré na trati slúžia ako nejaké elektrické koryto. Pri kontakte s nimi sa celková energia vznášadla postupne znižuje, až môže prísť k fatálnemu výbuchu (ostane po vás len masťný flák v plameňoch). Pointa však tkvie v dokonalom poznaní miest, kde je odrazenie sa od týchto mantinelov prínosom pre rýchlejší a lepší čas, či dokonca manévrom počas predbiehania súperov. Slúžilo to ako dvojsečná zbraň, s ktorou sa spájalo mnoho faktorov a hlavne rastúca láska k hre ako takej. Spomínaná energia, klesajúca vždy pri náraze do pulzujúcich okrajov, sa pritom dá pochopiteľne doplniť. Išlo o špeciálne dráhy umiestnené tesne pri cieľovej páske, kde sa nad pretekárom zjavilo lietajúce plavidlo a doslova ho dotankovalo. Takýto manéver so sebou niesol opäť isté výhody, ako aj negatíva. Hráč sa tak musel v sekunde rozhodnúť, či je vhodné aktuálne dotankovať potrebné palivo, ale zároveň riskovať predbehnutie od ostatných účastníkov preteku, alebo ísť do posledného kola s presvedčením, že nespraví ani jednu chybu a nezhorí niekde v poslednej zákrute. Adrenalín ako sa patrí a hlavne poriadna porcia zábavy.

Vrátim sa na začiatok tohto retro ohliadnutia. Spomienky a nostalgia tu opäť išli ruka v ruku aj vďaka nezabudnuteľnej hudbe. Každý jeden z celkovej päťky šampionátov totižto ponúka jedinečnú zmes elektronických melódii, ktoré sa svojím



neopakovateľným rytmom stali súčasťou samotnej hrateľnosti. Počas pretekania ste presne vedeli, aká časť hudby sa ozve v momente, keď vletíte do tej alebo inej zákruty. Dost' ťažko sa mi to opisuje, keďže ide o zmyslovú vec, ale poctivý milovník značky F-Zero sa pri počúvaní jej titulnej skladby musí v sekunde vrátiť do obdobia, kedy sa s hrou nedokázal rozlúčiť ani na jeden jediný deň. Vyššie som potom asi trochu trestuhodne nedokončil opis variability terénu, ktorý nie je postavený len na ideálnom nájazde do komplikovaných zákrut. Na jednej strane tak máme výkonom jemne odlišené vznášadlá, ale na tej druhej aj špecifickosť tratí plných nástrah. Po prejdení cieľovou páskou naskočí na konto pretekára jedno krátke zrýchlenie, ktoré je možné aktivovať podľa uváženia. V prípade, ak počas pretekov spravíte nejakú menšiu chybu, práve šetrenie tohto zrýchľovača vás môže vytrhnúť z problémov. Mimo iného sú trate posiate rampami určenými na skok, ale aj spomaľovačmi, medzi ktorými je nutné často strategicky klúčkovať.

Vytvoriť reálny efekt pretekania za pomoci 2D konceptu sa Nintendo poradilo vďaka špeciálnej technike s označením Mode 7, kde pomocou akéhosi rolujúceho plátna na pozadí navodili vierohodný dojem putovania priestorom. Veľkou zaujímavosťou, zvlášť ak si uvedomíte, že pri vydaní tejto hry svietil na kalendári rok 1990, bola neskoršia integrácia online prvkov. Japonské verzie konzole Super Nintendo totižto po piatich rokoch svojej existencie ponúkali možnosť prepojenia s reálnym satelitným modemom a konkrétne vďaka zariadeniu Satellaview sa aj projekt F-Zero stal

akýmsi pokusným králikom integrácie online prvkov do videohernej zábavy. V prípade tejto hry išlo o celonárodné zdieľanie časov na jednotlivých tratiach, ktoré ste si mohli porovnávať s náruživými hráčmi priamo u seba doma a nútiť sa tak k lepším výkonom.

Ak ste si doteraz mysleli, že spoločnosť Nintendo je v zmysle spojenia internetu a hier ako takých nejakým zabudnutým nováčikom, verím, že som vás týmto jedným z veľkého množstva podobných príkladov vyviedol z omylu. Rozprávame sa tu o spoločnosti, čo vždy išla cestou inovácie a aj keď im často ich plány stroskotali, samotný pokus o invenciu prispel k vzniku konkurenčných produktov. V prípade série F-Zero je navyše všeobecne známe, že jej gro pomohlo stvoriť nemenej slávnu značku Wipeout.

Verdikt

Prvé F-Zero položilo základy futuristického pretekania a je dodnes právom klasifikované ako legenda.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: preteky	Výrobca: Nintendo	Zapožičal: Redakcia
--------------------------	-----------------------------	-------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Komplexnosť	- nič
+ Náročnosť	
+ Zvuk	
+ Priestor pre taktizovanie	

HODNOTENIE:

★★★★★

Secret of Evermore

AKO ANEKTOVAŤ ZÁPADNÝ TRH



Po veľkom úspechu značky Secret of Mana, akčnej RPG s rýdzo japonským základom, sa niekdajší SquareSoft (dnes ho už poznáte ako giganta s prívlastkom Enix) rozhodol časť svojich investícií presunúť takticky na západ. Písal sa totižto rok 1993 a herný biznis začínal pomaly ale isto naberať ono dnes už dávno hektické tempo. Nie snáď, že by zisky hier v deväťdesiatych rokoch mohli akokoľvek dot'ahovať filmovú sféru, čo už je dnes, ako viete, dávno skutočnosťou, ale od zatuchnutých maringotiek plných hracích automatov sa práve táto oblasť interaktívnej zábavy začínala čoraz viac šíriť svetom a ponúkať zaujímavé čísla krásne sfarbené

do zelena. Donútiť však US hráčov ku kúpe aj na ich pomery predraženého cartridgu s logom platformy Super Nintendo Entertainment chcelo viac než len rýdzo japonskú produkciu, a tak vznikol nápad na Secret of Evermore, fúziu dvoch dizajnerských škôl s prekvapivo kvalitným výsledkom.

Je to aj dnes do istej miery paradox, keďže vývoj tejto SNES exkluzivity, ktorá svoju podstatu čerpala z tradičnej JRPG školy, bol primárne v rukách zámorských autorov. Aj keď sa do vydania istý čas počítalo aj Japonsko, táto lokalizácia nakoniec nedošla svojmu zdarnému finále a verzia pre krajinu, kde pred

mnohými rokmi SquareSoft unikol bankrotu a vďaka vydaniu prvej časti série Final Fantasy vstal doslova z popola, nebola nikdy realizovaná. Nuž aj takto bizarné veci sa vo svete hier dejú a nie je to inak ani dnes, dvadsaťštyri rokov od vydania Secret of Evermore. Pritom stačí začať hrať práve tento pro-západný produkt a okamžite si spomeniete na Secret of Mana. Od takmer identického ovládania až cez schému vývoja hlavných hrdinov (v skutočnosti sú dvaja a vďaka umelej inteligencii si môžete striedavo zahrať za oboch), všetko sa až náramne podobá na spomínanú a skôr vydanú hru z dielne SquareSoft. Tá zásadná zmena a dôvod, ktorým sa cielilo na



hráčov za morom, je ovel'a prístupnejšie podaný príbeh s, pre nás (rátam tam aj Európu), atraktívnym pozadím.

Cestovanie časom

Sledujeme pohnuté osudy chlapca a jeho verného štvornohého kamaráta, ktorí sa aj na základe nešťastnej náhody ocitajú v útrobach nápadne známeho fantasy sveta s názvom Evermore. Ten je rozdelený do štyroch historických oblastí, z čoho každá reprezentuje iné časové obdobie a počas takmer dvadsiatich hodín si s nimi postupne prejdeme obdobím praveku, klasickej antiky, stredoveku, aby sme to všetko zakončili zdravou dávkou Cyberpunku (síce trochu prehľadám, ale v roku, kedy vyšla táto hra, sa to pokojne mohlo klasifikovať aj takýmto spôsobom). Pestrosť zaujímavých kulís je dôležitým nosníkom celkovej atraktivity tejto akčnej RPG a taktiež aj ich ovel'a dospelejší grafický akcent.

Tu už ten zámer producentov dostať sa do peňaženiek hráčov mimo krajiny vychádzajúceho slnka máme na stole ovel'a čitateľnejší. Aj keď animácie a jednotlivé detaily nemohli svojho času konkurovať d'alšiemu hitu od Squaresoftu, projektu Chrono Trigger (vyšiel len o päť mesiacov skôr), vo finále šlo o ovel'a realistickejšie spracovaný art. Sám si spomínam na priam mrazivú atmosféru sálajúcu z chladného prostredia totalitnej budúcnosti, kde plech znamenal viac než teplá koža a rovnaké asociácie jedinečných pocitov by som mohol nájsť aj v d'alších troch časových obdobiach. V tomto smere

môžem Secret of Evermore označiť za dobový unikát hodný pozornosti.

Pod'me teraz stručne hodit' písmenko aj smerom k akčným momentom. Tu sa rozprávame rovnako o klone Secret of Mana, kde všetku akciu preberajú súboje v reálnom čase. Nech už práve ovládáte psíka alebo jeho pána, vašim spoločným cieľom je takticky naplánovať úder a úskok tak, aby vás rôzne sorty nepriateľov poškodili čo najmenejkrát. Čo si opäť spomínam, a musím to tentokrát trochu namáhavejšie t'ahať z dlhodobej pamäte, tak náročnosť tu nebola vôbec nikde pri zemi. Iste, dnes vás najviac trápi maximálne nejaký ten boss v Dark

Souls, avšak v 90-tych rokoch, a teda v časech vydávania titulov formátu Secret of Evermore, bol vysoký stupeň náročnosti úplnou samozrejmosťou a nikto na tom nemusel stavať reklamu pomocou PR fráz. Prečo to tak bolo, je už ale vec iná a do väčšej miery aj spojená s faktom, koľko hier ročne bolo dodaných na pulty obchodov a koľko z nich si mohla rodina s priemerným zárobkom nakoniec aj dovoliť. Tak či onak, Secret of Evermore si vyžadoval poctivé zbieranie bodov skúseností a pozvoľné navyšovanie úrovni u hlavného dua hrdinov. Kto by tento recept chcel nejako urýchliť a nebudaj preskočiť, prvý väčší boss by mu to celé vysvetlil tak krutým spôsobom, až by nám ho mohlo byť ľúto.

Spomienkou na niekoľko komplikovaných súperov, ktorých ústredná postava malého chlapca musí poraziť, sa mi na myseľ škriabe obraz zbraní, aké má k dispozícii. Tie boli prepojené na časové obdobie, v akom sa aktuálne aj so svojím verným psom nachádzal a ak v praveku v ruke stískal už v úvode veľkú ohľadanú kosť, neznamenalo to, že sa s ňou musel oháňať až do ďalšej zmeny prostredia. V tomto bode retro článku sa musím opäť uchýliť k chválení, keďže každé obdobie v sebe skrýva často až štyri verzie sečných či strelných zbraní a nie všetky sa vám môže podariť získať. Je preto nutné, popri poctivom boji a zbieraní skúseností, prehl'adávať mapu do posledného detailu. Boj ako taký je však len jednou stranou mince. Tá druhá sa leskne v znamení komplexnej alchýmie, vďaka ktorej môžete vyrábať špeciálne prípravky a elixíry. Ich schopnosť



uzdravovať a chrániť doceníte práve počas súbojov so záverečnými príšerami z jednotlivých období a tiež často hrajú dôležitejšiu úlohu než zbrane samotné. Zaujímavý a dobovo jedinečný je aj spôsob výroby týchto prípravkov. Všetko sa tvorí pomocou kombinovania ingrediencií viazaných na špecifické oblasti. Jednotlivé časové obdobia v sebe skrývajú pre tú dobu síce nezaujímavé suroviny, ale pre inú naopak nesmierne vzácne látky, ktorých kombináciou vytvoríte už vyššie spomenuté prípravky.

Môžete si vybrať hru za chlapca alebo psa

Hľadanie surovín prepojili autori rovnako krásne aj na štvornohého hrdinu, ktorému môžete kedykoľvek prikázať, aby položil svoj citlivý ňufák na zem a spustil pátranie. Akonáhle chytí stopu, môže vás doviest' až k hromade neviditeľných prímiesí a prísad.

V hre je síce možné vynájsť desiatky rôznych receptov, avšak hlavná postava má v inventári priestor len na deväť z nich. Je preto nutné taktizovať a zloženie pre vás ideálnych alchymistických postupov si meniť vždy po návšteve nejakého lokálneho čarodějníka lomeno alchymistu. Apropo kontakt s NPC postavami vo vás môže vyvolávať rôzne zmesi pocitov. Každé jedno historické okienko, ktoré musíte postupne otvoriť, prináša akúsi sondu do hlavy utopistického experimentu zakrytého tonou vlastných ideálov. Ako keby bolo úplne jedno, ktoré tisícročie aktuálne visí na stene, vo



finále sa vždy nájde jeden despotický blázon s pocitom nadradenosti, ktorému obyčajný človek slúži len ako predmet vhodný na vykorisťovanie.

Aj dejová linka projektu Secret of Evermore je vlastne plná ideologických fráž, avšak na rozdiel od našej skutočnej histórie vám ani po jej kompletom prejení nehrozí akútne prepadnutie depresii. Ide totižto stále len o videohru v pravom slova zmysle a na jej konci

drieme síce malé, ale zdravé ponaučenie. Ak by som v závere tejto retro recenzie mal nájsť aj nejaké negatíva, prekvapivo tu totižto rozhodne sú, tak je to asi nie práve podarená zvuková kulisa, ako aj zle fungujúca umelá inteligencia, špeciálne v prípade situácie, kedy sa pri náročných súbojoch potrebujete spol'ahnúť na automatické správanie psa alebo chlapca.

Niektó by rovnako mohol vyjadriť rozhorčenie nad dosť veľkým kopírovaním dnes už toľkokrát spomenutej hry Secret of Mana, ktorá sa tak s prívlastkom Evermore stala akýmsi trójskym koňom namiereným na západ.

Verdikt

Akčná RPG schopná navodiť na svoju dobu unikátnu atmosféru a zaujať komplexným príbehom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia, RPG	SquareSoft	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atmosféra	- Hudba
+ Príbeh	- Umelá inteligencia
+ Historická pestrosť prostredí	
+ Alchymia	

HODNOTENIE:





Full HD zábery

GPS modul

Bezkonkurenčné nočné video

Ovládanie cez WiFi a aplikáciu

→ **134,9 €**

The Elder Scrolls: Blades

THE ELDER SCROLLS: BLADES NIČÍ MENO SLÁVNEJ RPG SÉRIE



Sériu The Elder Scrolls všetci dobre poznáme a určite aj máme radi. Ved' prečo by sme nemali? Je predsa plná zaujímavých questov a situácií, a obrovských svetov prosíkjúcich hráčov „Pod! Pod! ,Pošukajte' ma! " (šukať – z pol'ského hl'adat', prehl'adat'). Môžete sa pridať k rôznym frakciám a vyvíjať svoju postavu vo veľkom množstve kombinácií. Je to séria, v ktorej sa každý hráč na začiatku cíti ako mravec stratený v monumentálnom priestore, len aby sa neskôr stal jeho samotným Bohom. Tie krásne výhl'ady, tie husté bájne lesy plné tajomstiev, tá čarokrásna hudba Jeremyho Soula. Tá séria je jednoducho neskutočná. Všetci to milujete, že áno? Dobre, tak na toto všetko teraz zabudnite, lebo The Elder Scrolls: Blades nemá z toho absolútne nič.

Hrať The Elder Scrolls: Blades je ako pozerat' sa na pôvodnú sériu Knight Rider. Spomienky na ten seriál sú také krásne, no keď si to pozriete teraz, tak si poviete: „Oh, Bože, to je ale kravina“.

Spomínanie na sériu The Elder Scrolls je úžasné, no hranie Blades vás donúti vyvrátiť vnútornosti, potom ich zjesť, a následne znova vyvrátiť. Viem, viem, to priróvanie nie je najlepšie, pretože keď si po spomínaní zapnete Oblivion, tak zistíte, že je to stále úžasná vec, ktorá

obsahuje úžasný svet, je plná mágie, a môžete si v nej vyrobiť napríklad aj svoje vlastné povolanie a... stačí! Viem... viem to, no verím, že ste moje myšlienky pochopili. Ak ste nepochopili, tak ste... proste nepochopili. Ale aj tak čítajte ďalej. Pôvodné vydanie The Elder Scrolls:



Blades na mobiloch bolo také zlé, že si od hráčov dokonca vyslúžilo vynájdienie celkom nových druhov nadávok. Bethesda si neskôr uvedomila chybu a snažila sa hru upraviť, súdiac z verzie pre Nintendo Switch však aj tak stojí maximálne za taký sud hnoj a jedno zhnité jablko. Hoci aj to môže mať pre niekoho cenu. Viete, prirovnat' tento kúsok k niečomu, to si fakt žiada doslova bardské umenie. A keďže tu Marigolda po ruke nemám, tak mi to veľmi nejde. Hm, a vlastne k tomu je potrebná aj dávka poriadneho vtipu. A vôbec, prečo tu píšem také nezmysly namiesto toho, aby som sa venoval hre?

Spočiatku sa možno aj zdá, že sa Bethesda z pôvodného mobilného paškvilu podarilo aspoň vykresat' hru, ktorá na pár minút neurazí, no ten pocit trvá asi len prvé tri hodiny. Potom sa naplno ukáže ta podlosť free-to-play modelu.

Narazíte na stenu neustáleho grindu, ktorý sa skladá z nudného pobehovania po neuveriteľne mdlých a lineárnych dungeonoch a z robenia stále tých istých questov (alebo tých istých typov úloh), len aby ste sa posunuli ďalej. Ak teda nie ste ochotný platiť poriadne veľké sumy.

Za všetko môžu tie podrazácke zelené drahokamy, bez ktorých tu nejde nič tak, ako by to fungovalo v normálnej hre. Tá vás nechce obrat' o peniaze ako politik pri pohľade na európske dotácie. Či už budujete domy, alebo si vylepšujete svoje brnenie, zelené prašulky sú tu preto, aby sa daná akcia urobila hneď. Ak ich nepoužijete, budete musieť čakať a čakať. Stavba domu sa môže predĺžiť aj na dve hodiny a obyčajné vylepšenie zbroje aj na hodinu. Ved' si to predstavte. Konečne ste našli potrebné suroviny, aby sa vaša zbroj vylepšila. Hodíte ju kováčovi, no ten začne pracovať slimačím



tempom. Keď mu však prihodíte nejaké tie drahokamy, v okamihu ju máte späť.

Ak ich však nemáte, máte len dve možnosti. Buď si kúpite nejaké tie lootboxy za reálne peniaze, ktoré vám hra veľmi rada násilným spôsobom prezentuje sama úplným prerušením hry a odprezentovaním ich momentálnej ponuky bez toho, aby ste o to mali čo i len najmenší záujem (predávajú sa až do hodnoty 99,99 eur), alebo sa môžete vydat' do jedného z ponúkaných úplne generických a lineárnych dungeonov nevalnej dĺžky, ktoré sú tak fádne, že by sa neujali hádam ani ako tutoriálový dungeon v hlavnej sérii The Elder Scrolls.

Celkovo hra vyvoláva veľmi zlý prvý dojem. Začiatok sa odohráva v lese, ktorý je graficky poriadne odpudivý. Textúry sú rozmazané, antialiasing neexistuje, a hra sa trhá, ako keby ste na Switchi skúšali Crysis 3. Idete len rovno bez žiadneho napätia, pričom cestu vám dokonca ukazuje aj ukazovateľ v podobe vejúceho vetra. Kam sa na to hrabe Ghost of Tsushima, že? Tak

zažijete prvé súboje, ktoré sú v tomto momente veľmi primitívne, a rovnako aj prvé dialógy. Nakoniec zistíte, že mesto niekto napadol a celé horí. Vašou úlohou je znovuvybudovať zničené mesto a zistiť, kto za týmto činom stojí.

Najväčší problém The Elder Scrolls: Blades je to, že je free-to-play, čiže celá hrateľnosť je prispôbená tomu, aby ste skôr či neskôr museli siahnuť do peňaženky. To, že je zdarma, je len reklamný trik, keďže hra vás chce obrat' nielen o peniaze, ale aj o váš cenný čas.

V Blades nerobíte nič také, po čom by ste si povedali, že to bolo hodné vašej voľnej chvíle. Nie sú tu zaujímavé postavy, nie sú tu zaujímavé mesty, nie sú tu zaujímavé herné mechanizmy - na tejto hre nie je zaujímavé absolútne nič. Nie je tu nič, pre čo ste sa zamilovali do The Elder Scrolls.

Veľký fail je napríklad miestny kováč. O trápnom mechanizme upgradovania zbroje som už povedal, no čo keby ste sa ešte dozvedeli, že jeho rozpočet nie je neobmedzený? To znamená, že v určitú chvíľu sa mu peniaze minú a vy nebudete mať kde získavať poriadny obnos peňazí, keďže veci mu budete môcť predávať už len za 0 zlatiek. To už radšej tie veci zošrotujete, aby ste získali aspoň pár ingrediencií. A kupovať od neho nejaké lektvary, prípadne zbrane nemá zmysel, keďže po prvé nemá veľký výber, a po druhé ani to, čo má, nijako nevyužijete. Peniaze si tak budete radšej šetriť na budovanie a upgradovanie budov, čím sa zvyšuje aj prestíž mesta. Hoci... ved' po ruke sú ešte lootboxy!

Čím vyššia prestíž mesta, tým viac sa vám toho odomkne. Na začiatku máte len kováča, no neskôr sa k nemu pridá aj alchymista a nakoniec aj upravovanie



hradu. Problémom jednoducho je, že na to, aby ste sa na takú úroveň dostali, musíte vykonávať všetko to, čo som popisoval v predchádzajúcich odsekoch. Či som dosiahol posledný, piaty level úrovne mesta? Bez okolkov priznávam, že nie. Hru som celú neprešiel, pretože nie som masochista. Nintendo Switch má stovky neporovnateľne kvalitnejších titulov a nevidím dôvod, prečo míňať viac času na tento nezmysel.

Celé mesto pôsobí úplne prázdne a nie je to tým, že bolo zrovnané so zemou. Rovno zabudnite na radiant AI z Oblivionu, postavy tu iba stoja a prehodia s vami len pár krátkych slov. NPC sa nesprávajú ako v iných hrách série, ale slúžia len ako rozdávači questov. Mesto je zároveň preplnené obrovskými ukazovateľmi rôznych postáv alebo miest, kde môžete budovať. Na obrazovke to pôsobí ako nevкусný vizuálny smog, no to nie je nič zvláštne, keďže hovoríme o The Elder Scrolls: Blades.

Ten najlepší prvok hry je súbojový systém. Je iný než v riadnych TES hrách, no aj napriek počítačnej skepse musím povedať, že má niečo do seba. Počas súbojov sa pohybovať nemôžete, čo je mínus, no na druhej strane dokáže ponúkať strategické momenty.

Keď si odomknete nejaké skilly a mágiu, dokážu byť súboje aj celkom dobré. Parírovanie funguje dobre a je kritickým elementom k dosiahnutiu úspechu.

Môžete sekať zľava aj sprava a spolu so špeciálnymi schopnosťami tak vytvárať kombá. Je na tom niečo špeciálne, čo po výhre hráčovi dodá pocit zadosťučinenia. Okrem hlavnej „príbehovej“ časti sú tu aj tri dodatočné herné módy - Arena, Abyss, a Guild. V Arena bojujete proti



hráčom prostredníctvom online hrania. Keďže súbojový systém je v podstate celkom dobrý a boj proti živým hráčom mu dodáva iný rozmer než boj proti počítačom ovládanými kostrám, tak to dokáže na určitý čas zabaviť. Veľkú hĺbku v tomto móde však nehľadajte.

Abyss je nekonečný dungeon, do ktorého sa môžete vybrať, kedy chcete, levelovať, získať loot a snažiť sa získať tie najlepšie poklady. V Guild sa zasa môžete spájať s inými hráčmi do cechov, navštevovať ich mestá, žiadať ich o pomoc s úlohami, alebo si vymieňať suroviny. Samozrejme, aby ste si založili cech, potrebujete 50 drahokamov. Ale Blades aspoň ponúka v podstate fajnové množstvo obsahu.

Škoda toho platobného modelu. Ak by sa dizajn hry netočil okolo mikrotransakcií a lootboxov, ale bol navrhnutý tak, aby hráča rešpektoval, bola by to slušná kratochvíľa, ktorá by vás aj bavila. Vtedy by mi ani neprekážalo, že to nie je otvorený svet. Vyhodiť free-to-play prvky, zapracovať na

questoch, pridať postavám hĺbku a zbaviť sa grindovacích mechanizmov, a z The Elder Scrolls: Blades by sa mohla stať aj celkom slušná vec.

Ak by presne táto hra vyšla zbavená všetkej tej free-to-play pligy, hoci by nemala lepšie questy a ani iné mechanizmy, dal by som jej 2 hviezdičky. Tie by si zaslúžila, keďže by aspoň neurážala, no keďže je herný platobný model taký, aký je, a správa sa tak, ako sa správa, nemôžem dať viac než iba 1 potupnú hviezdu.

Aj napriek tomu, že Bethesda urobila v The Elder Scrolls: Blades viacero zmien oproti prvej verzii vydanej na mobiloch, stále ide o podradný paškvil, ktorého jediným cieľom je od hráčov vytiahnuť peniaze. Najväčšou chybou tejto hry je, že je free-to-play, čiže všetky jej mechanizmy sú prispôbené tomuto nezmyselnému platobnému modelu.

Aspoň trochu dôstojnosti dodávajú módy Arena, Abyss a Guild. Celkovo však The Elder Scrolls: Blades nemá takmer žiadnu hodnotu, neoplatí sa ju ani skúšať, a už v žiadnom prípade sa nemôže považovať za akúsi výplň počas čakania na The Elder Scrolls VI.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG	Výrobca: Bethesda	Zapožičal: Free-to-play
----------------------------	-----------------------------	-----------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ súbojový systém má svoje momenty	- free-to-play hrateľnosť
+ viacero herných módov	- nezmyselný herný dizajn
	- agresívna propagácia lootboxov

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆

The Outer Worlds

THE OUTER WORLDS PRE SWITCH JE ZÚFALOU SNAHOU DOKÁZAŤ, ŽE NA KONZOLU SA DÁ PREPORTOVAŤ VŠETKO



Skutočne musí byť každá multiplatformová hra aj na Nintendo Switch? Iste, objavili sa náznaky, že táto hybridná konzola dokáže prekvapivo slušne spustiť aj giganty ako Zaklínač 3: Divoký Hon (predovšetkým v handheldovom režime) alebo aj Doom z roku 2016, no The Outer Worlds je smutnou pripomienkou toho, že aj Nintendo Switch má svoje limity (aké prekvapenie) a je možno už vhodné si povedať, že na tomto zariadení zasa nemusíme mať sto čo sto každý jeden veľký titul.

The Outer Worlds je post-apo RPG od tvorcov Neverwinter Nights 2, série Pillars of Eternity alebo v súčasnosti vyvíjanej survivalovky Grounded, ktoré malo naviazať na štýl Fallout: New Vegas (ten vyvíjali mimochodom tiež oni) svojím humorom, zábavným artštýlom a pohlcujúcimi role-playing mechanikami. To sa nakoniec podarilo a hra sa zaradila medzi najlepšie RPGčka posledných rokov. Skrátka, bol to opäť zárez od majstrov žánru majúcich pôvod v legendárnom štúdiu Black Isle. Lenže, ešte sa čakalo na verziu pre Nintendo Switch a ah jaj...

The Outer Worlds je bez pochyb a bez prížmúrenia očí tou najšikaredšou hrou, akú som kedy na Switchi videl, minimálne pokiaľ ide o veľké AA/AAA tituly. Vkusný artštýl a pekné detaily textúr pôvodnej PC verzie boli degradované na holé

textúry jednej farby s rozlíšením tak 32x32 a viditeľne zubatými okrajmi. Postavy dokážete od iných predmetov na scéne častokrát rozoznať len vďaka tomu, že rozprávajú, inak vidíte na obrazovke iba akúsi machuľu, buď bielej alebo čierne farby. Záleží od toho, či ide o belocha alebo černocho.

Z pôvodných dych berúcich výhl'adov na otvorené pláne, tu zrazu máme rozmazané plátna nejasných farieb a objektov, ako keby vaša postava trpela tou najhoršou formou krátkozrakosti. Absolútne nič tu nevyzerá dobre a to dokonca ani na malej obrazovke handheldu, inokedy poslednej záchrane, kde si môže hra ako tak stále zachovať svoju tvár.

The Outer Worlds vyzerá v handheldovom móde snád' ešte horšie než na veľkej obrazovke. Pamätáte na to, ako vyzerali otvorené prostredia v takom Morrowinde? Tak si ich predstavte v nízkom rozmazanom rozlíšení a vyjde vám The Outer Worlds na Switchi.

Autori asi robili všetko preto, aby udržali chod hry na 30 FPS, no nie vždy sa jej to darí, a aj keď sa jej to darí, tak stále pôsobí v rukách strnulo a trhane. Framerate kolíše aj napriek nízkej úrovni grafiky a to je aj dôvod, prečo hranie tejto hry nie je na Switchi vôbec

príjemným zážitkom. Zamieriť a trafiť nepriateľa bez zapnutého pomocníka mierenia je frustrujúce, a to rozhodne nie je prísl'ubom dlhých herných seansí.

Po hernej stránke je aj táto verzia samozrejme vynikajúca, nakoľko ponúka presne tú istú hrateľnosť ako verzie pred ňou. The Outer Worlds sa teda pýši nelineárnou hrateľnosťou, možnosťou navštevovať rôzne planéty, výborne napísanými dialógmi, zaujímavými questami, rôznorodou RPG hrateľnosťou umožňujúcou boj z blízka i na diaľku, možnosť si vylepšovať rôzne skilly týkajúce sa technického zamerania, d'alej stealth, či možnosť umenia reči. RPG systém je tu mohutný, plný štatistík a rôznorodých ukazovateľov. Nie sú tu pevne dané povolania, ale systém je dostatočne obratný na to, aby ste si vytvorili postavu podľa vašich predstáv. Hoci na rytiera hádzajúceho ohnivé gule hneď zabudnite, toto nie je fantasy hra.

The Outer Worlds pre Nintendo Switch je výborná hra no mizerný port. Nekupovať.

The Outer Worlds, podarené RPG od Obsidian Entertainment, pôsobí na Nintendo Switch ako Ježiš Kristus po zbičovaní. Vyzerá na nič, hýbe sa na nič, a tak aj radosť z objavovania sveta a inak výbornej hrateľnosti je asi taká plnohodnotná ako Emma Drobná v úlohe odborníčky na glóbus, a teda na nič. Tejto hre sa na Nintendo Switch radšej vyhnite, no rozhodne berte na PC.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	Obsidian Ent.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ role-playing hrateľnosť	- hrôzostrašná grafika
+ voľnosť	- kolísavý framerate
	- ťažkopádne ovládanie

HODNOTENIE:



The Last of Us Part II

DEFINITÍVNA BODKA ZA SÚČASNOU ÚSPEŠNOU GENERÁCIOU PLAYSTATIONU



V roku 2013 nám kalifornské štúdio Naughty Dog prinieslo v závere konzolovej generácie akčnú adventúru s názvom The Last of Us. V hernom svete si tento ich počin získal milióny fanúšikov a množstvo ocenení, ktoré vyzdvihli hru takmer do nebies. Po siedmich rokoch sa scenár

opakuje. Končí d'alšia generácia konzol a Naughty Dog je odhodlané svoj úspech zopakovať. Pod'me sa spoločne prizriete na výsledok ich dlhoročnej tvrdej práce.

Sám tomu neverím. Už ubehlo sedem rokov a ja akoby som sa vrátil v čase. V

tej dobe by mi nenapadlo, že jedného dňa dostanem príležitosť recenzovať takmer najočakávanejšiu hru v histórii PlayStationu. Veľké očakávania, množstvo informácií, odklady a problémy s únikom príbehu v závere, to všetko urobilo z hry kult, ktorý ma strašil do poslednej chvíle. Nie je to však strach z prípadného neúspechu, je to strach z nenaplnenia veľkých očakávaní.

Odkaz Marka Cerneho

Začnem úplne jednoducho. Očakávania sa nielen naplnili, ale boli posunuté o niekoľko stupňov vyššie. Pokračovanie dospelo a štúdio Naughty Dog si už teraz môže chystať vitríny na ocenenia. Už od svojho počiatku poskytuje štúdiu podporu aj veľikán Mark Cerny, ktorý v spojení s talentovanými vývojármi na čele s Neilom Druckmannom posúva hranice hier do inej dimenzie. Vývojári v tomto projekte zúročili svoje doterajšie skúsenosti a cit pre detail je proste famózný. Tentoraz sa vydáme sledovať osud mladučky Ellie,



ktorá sa s Joelom usadila v Jaksone v štáte Wyoming. Ubehlo už päť rokov od udalostí z prvej časti a zdecimované Spojené štáty upadli ešte viac do zabudnutia. Svet už takmer 25 rokov trápí pandémia, ktorá si vypýtala svoju daň. Jedlo a zbrane majú nevyčísliteľnú hodnotu, pričom boj o to, čo zostalo, je nekompromisný a brutálny.

A práve brutalita je v *The Last of Us Part II* zobrazená v takej miere, na ktorú ste doteraz v hrách neboli zvyknutí. Nie je to len o vizuálnom zobrazení, ale o pociťovaní, ktorý vo vás hra zanecháva na každom kroku. A presne v tomto duchu vám bude diktovať svoj úmysel a takmer ukážkovým spôsobom servírovať príbehové pozadie.

Úmysel autorov

Úvod vám ihneď odkryje úmysel autorov. Nebojte sa, snažím sa vyhýbať spoilerom. Vlastne nie je to nič neznáme. Už dávnejšie sa Neil Druckmann vyjadril, že budeme sledovať príbeh retrospektívne, a tak sa to aj deje.

Postupne začnete zbierať informácie a snažíte sa pochopiť nezodpovedané otázky z minulosti. Informácie síce pozvoľna získavate, ale nie je to to, čo hľadáte. Navyše, všetko sa vyzerá byť komplikovanejšie, než sa na prvý pohľad môže zdať.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. 19-ročná Ellie má v hlave pekný neporiadok a nedokáže pochopiť isté veci. V prvých dvoch – troch hodinách tak nespoznávate len hru samotnú, ale aj postavu Ellie a jej vzťahy s blízkymi priateľmi.

Aj vy postupne získavate sympatie a obľubujete si charaktery ľudí, ktorých stretávate. Citový vzťah medzi postavami hrá v *The Last of Us Part II* veľkú dôležitú úlohu. Vidíte to



napríklad na prepojení vzťahu Joelovho mladšieho brata Tommyho s Ellie či ďalšími postavami, ktoré spoznávate.

Ide predovšetkým o Ellie a Dinu. Už v traileroch sme mohli vidieť, že tieto dve postavy majú k sebe blízko. Dôležité však bude, ako ich prepojenie budete vnímať vy. Všetko ostatné je už v rukách autorov. V každom prípade, do hry vstupujú aj iné, no nemenej významné postavy.

Joel a Ellie

Najpodstatnejšie je ale prepojenie Joela a Ellie. Je vidieť, že sa vývojári snažia vyzdvihnúť práve ich vzťah. Ich puto je obrovské a vďaka udalostiam, ktoré spoločne prežili v Bostone, aj takmer nezlomné. Samozrejme, v tejto časti by sa o prepojeniach dalo hovoriť oveľa viac, ale toto potrebujete zažiť na vlastnej koži, takže vás o to nebudem ukracovať. Zo zdanlivo pokojného úvodu sa postupne formujú udalosti, ktoré v Ellie prebúdajú skryté vlastnosti. Do popredia sa dostáva absolútny hnev a odhodlanie, ktoré vás možno prekvapí, ale pochopíte prečo.



Presúvate sa do Seattlu vo Washingtone, kde budete pôsobiť prevažnú časť.

V tomto momente do titulu vstupujú udalosti, ktoré následne formujú príbeh a hru samotnú. Uvedomíte si, že v zdecimovanom svete nie je miesto pre slabých, a všetko, čo chcete dosiahnuť, si pýta svoju daň.

Abby

Stretávate frakciu WLF, ktorá bojuje nielen o prežitie, ale aj o svoje postavenie a odhodlanie vyrovnáť veci z minulosti. Príbeh sa zameriava na postavu menom Abby, pričom jej pozadie si budete musieť prežiť vy sami, a to doslova.

Budete sa pýtať, prečo sa tak deje, ale verte mi, že všetko má svoje opodstatnenie. Štúdio Naughty Dog vás stavia do pozície človeka, ktorý možno súdi knihu podľa obsahu, ale ak chcete spoznať skutočný obsah, tak je potrebné si túto knihu prečítať, čo sa aj stane. Musíte sa vyrovnáť s určitými vecami a o všetko zabojsť.

A nech je ten boj akýkoľvek, tak je jasné len jedno – bude to obtiažné. Musíte čeliť nielen známym nepriateľom, ktorí zmutovali a zneprijemňovali vám život už v jednotke, ale aj novým. Stretnete napríklad Shamblerov a ich ničivú mutáciu, ktorá vám rozhodne dá zabrat'. Svoju nezlomnú silu však ukážu aj obyčajní ľudia.

Zo súbojov s nimi som mal najviac zmiešané pocity. Ako som hovoril v úvode, brutalita je v hre zobrazená skutočne extrémne. Keď si to spojíte s faktom, že skupinky preživších, ktorí sa vás snažia vystopovať, majú svoje osobné príbehy a prepojenie s ďalšími postavami, tak vám môže občas behať mráz po chrbte. V tomto sa skutočne štúdio Naughty Dog vyhralo a kladlo tu veľkú dôraz na

neľahkú úlohu lovca a jej obete. Okrem toho, že môžete zaútočiť zbraňou, tak sa celkom určite nevyhnete osobnému kontaktu a priamemu súboju. Musím vyzdvihnúť perfektné spracovanie úskoku, takže sa viete útoku vyhnúť a nepriateľa zasiahnuť v lepšej pozícii.

Nôž, sekera a páčidlo

Zaútočiť môžete nožom, mačetou, páčidlom, alebo napríklad sekerou. Skutočnú brutalitu *The Last of Us Part II* vám ukáže najmä zahnanie sa sekerou a správne načasovanie. Aj zdanlivo nevinné porezanie nožom sa môže zvrhnúť do poriadneho masakru.

Zvoliť môžete aj tichý postup. K nepriateľom sa viete priblížiť zozadu a v správnom momente sa ho zmocniť. Následne máte možnosť ho zlikvidovať pekne potichu, alebo doslova extrémnym spôsobom eliminovať.

V prípade, že takto na postavu zaútočíte, tak vás určite prekvapí jej prosenie o život, prípadne snaha vás presvedčiť, aby ste si to rozmysleli. Je skvelé, že v tejto pozícii viete osobu postaviť mimo zorné pole iných nepriateľov, ale ak už ju raz zlikvidujete, tak s ňou nepohnete.

Novinkou sú psi. Nenarazíte na nich hneď v úvode, ale až neskôr. Ich prednosťou je, že vás dokážu vystopovať podľa pachu, takže sú skutočne nebezpeční. Výhodou je, že svoj pach vie Ellie sledovať vďaka špeciálnej schopnosti, ktorú dobre poznáte z jednotky.

Túto stopu navyše viete eliminovať postupným zlepšovaním svojich schopností. Tie vylepšujete pomocou tabletiiek, ktoré získavate skúmaním prostredia. Dôležité je, že schopnosti



síce dokážete budovať, ale všetko je dávkované v rozumnej miere. Musíte získať akýsi pomyselný recept, ktorý vám následne odkryje ďalšie možnosti.

Variabilita zbraní

To isté platí aj o variabilite zbraní a ich postupného vylepšovania pomocou súčiastok. Aj tu sa vývojári vyhrali a úprava zbrane je zobrazená skutočne vydarene. Ak potrebujete zlepšiť stabilitu, tak vidíte skutočný postup zlepšovania vašej zbrane.

Tieto úpravy viete realizovať na vyhradených stoloch, takže si vždy poriadne rozmyslite, čo vylepšíte ako prvé. Musím povedať, že veľká nábojov nenájdete, takže to len pridáva na kvalite hry, a nečakajte, že sa z vás zrazu stane John Rambo.

Ideálne bude, ak zvolíte tichý postup. Vtedy máte na všetko dostatok času a viete si to dobre naplánovať. K tomuto skvele poslúži luk, ktorý dodáva skutočne grády. Do tohto štýlu náramne pasuje ďalšia novinka, a to schovávanie sa pod automobilmi,

prípadne inými objektami. Ellie si dokáže ľahnúť a prispôbiť svoje telo tak, aby bola schopná manipulovať so zbraňou.

Musíte si však uvedomiť, že ani pod autom nie ste v bezpečí. Nepriatelia pozerajú aj tam, takže sa môže stať, že zatiaľ čo pod autom sledujete výhľad pred sebou, tak vás odzadu vytiahnu za nohu a máte problém. Je skvelé, že sa konečne viete aj potápať, pričom hra túto možnosť využíva celkom často.

Ako som už spomenul, vaša postava sa vie prispôbiť prostrediu, a to vrátane krytia a samotného pohybu v priestore vďaka bezchybným animáciám. V tomto podľa mňa Naughty Dog nemá v hernom priemysle konkurenciu.

Bezkonkurenčné animácie

Spoznáte to predovšetkým na tvárach samotných postáv. Nielen v samotných prestrihových scénach, ale aj v hre. Ak niekomu ublížite, tak na tvári proste vidíte, ako trpí. V prípade, že sa v hre rozhodnete niekoho zaškrtiť, mi dáte za pravdu.

Na maximálnej kvalite sú aj animácie prstov na rukách. Vidíte, ako sa postava dokáže reálne oprieť o predmety. Zohnutá špička na vašej obuvi, keď sa zohnete? Žiadny problém. A takéto detaily by som mohol spomínať donekonečna.

Samozrejme, animácie sú len ihlou v kope sena. V roku 2013 sme neveriacky krútili hlavou nad technickým spracovaním jednotky. O sedem rokov neskôr sa budete zastavovať v takmer každej pasáži zdecimovaného Seattlu.

Úroveň detailov a spôsob vyobrazenia proste nemá konkurenciu. Porast, machy a paprade dodávajú neskutočnú atmosféru. Takmer každá časť je





akousi ukážkou dokonalosti grafikou a dizajnérov, ktorí sa akoby snažili ukázať to najlepšie, čo kedy vytvorili.

Ohromujúca je predovšetkým hra svetla a tieňov. Máte k dispozícii prenosnú baterku, takže si viete posvietiť v tmavých miestach. Rozvírený prach uvidíte v lúčoch svetla baterky. Tu sa podelím o zaujímavú príhodu. Preskúmavam prostredie a zrazu mi v tmavej uličke prestáva svietiť lampáš. Nastáva tma a hra signalizuje, že máte potriasť ovládačom tak, ako by ste zatriasli so skutočným prenosným svetlom. Takéto detaily jednoducho bičujú atmosféru do nebies.

Gustavo Santaolalla

Pri hrách, ktoré majú skvelý soundtrack, vyzdvihujem aj podarenú prácu zvukárov a skladateľov. V The Last of Us Part II to nebude len vyzdvihnutie, ale vynesenie do nebies. Nejde ani tak o soundtrack, skladby na počúvanie by ste asi hľadáli márne. Absolutórium si však zaslúži adaptívny podmaz, ktorý geniálnym spôsobom umocňuje dianie a atmosféru. Svoje majstrovské dielo tu opäť nechal skladateľ Gustavo Santaolalla, ktorý sa postaral o hudbu aj v jednotke. Občas som sa musel zastaviť a v duchu si



povedať, že mám pocit, akoby som tam bol a celé to prežíval s Ellie.

Tieto a množstvo ďalších detailov spôsobujú, že na vás hra priam dýcha. Strávil som v nej zhruba 20 hodín a bolo mi ľúto, že to všetko zase raz končí. Môžem vám však povedať jedno. Pokračovanie hravo schovalo do vrečka prvú časť a rovnakým spôsobom dáva na druhú kol'aj čokoľvek, čo vyšlo v súčasnej, ale aj minulej generácii konzol. Dokonalé technické spracovanie, optimalizácia a

takmer žiadne prepady snímkovania. Navyše mi konzola PlayStation 4 Pro neodletela a bola ticho po celý čas. Proste majstrovsky odvedená práca.

Verdikt

The Last of Us Part II je zlatým klincom tejto generácie konzol. Hre nijak neuškodil ani rozruch okolo úniku príbehu, ktorý neodkryl pre mňa podstatnejšie veci. Ako povedal sám Neil Druckmann, toto musíte zažiť na vlastnej koži. A ja hovorím, že toto musíte hrať v deň vydania a poriadne si to užiť. The Last of Us Part II je hra, ktorá ukazuje v čom spočíva sila značky PlayStation. Prirátal by som ďalší bod, ale v redakcii máme obmedzený počet hviezd.

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Naughty Dog	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh o prežití, beznádeji a odhodlaní	- musíte si kúpiť PlayStation 4
+ postavy, ktoré vám odovzdajú kúsok seba	
+ audiovizuálne orgie	

HODNOTENIE:



The Elder Scrolls Online: Greymoor

UPÍRSKY GREYMOOR PRE THE ELDER SCROLLS ONLINE TRPÍ KREATÍVNOU CHUDOKRVNOSŤOU



Premýšľam, dokedy bude Bethesda a Zenimaxu u hráčov prechádzať dobrý marketing a nudný, dookola sa opakujúci obsah.

Byť upírom je v The Elder Scrolls Online znova v kurze. Pripomína mi to začiatok púte tejto MMO RPG, keď zväčša noví hráči v hernom čete prosili svojich skúsenejších kolegov o „pohryznutie“. Možnosť nakaziť iného hráča vampirizmom alebo lykantropiou totiž bola v hre od začiatku, no mnohí túto „výsadu“ zneužívali na obohatenie sa. Bol to hotový biznis: chamtiví jedinci v noci poľovali na špeciálne NPC, ktoré nákazu prenášali, a znemožňovali tak záujemcom vstúpiť do stavu upírskeho alebo vlkodlačieho. Bola to perfektná lekcija ako z hodín ekonómie, skvelý príklad toho, ako sa dá umelo zvyšovať dopyt.

Ak totiž nemáte možnosť získať to, čo chcete, zadarmo, musíte si za to zaplatiť. Takýto čierny trh s pohryznutiami však nebol bez rizík. Tí najpodradnejší hráči

si totiž vyžiadali vaše peniaze a potom vám odopreli protihodnotu, za ktorú ste si zaplatili, a radšej na ňu lákali ďalších záujemcov. Možnosť pohryznúť a preniesť „kliatbu“ na iného hráča totiž nebola bezodná a mala pomerne dlhý „cooldown“. Ak ste teda niekoho nakazili, studnica zárobkov na niekoľko dní vyschla.

Niežeby som takéto správanie schvaloval – a podvádžanie druhých už vôbec nie. Išlo však o unikátnu hernú mechaniku, za ktorú ale TESO vd'ačilo, ako inak, hráčom. To už majú hry od Bethesda, resp. Zenimaxu, vo zvyku. Zachraňovať ich musíme práve my, či už správaním, ako v tomto prípade, alebo modami, ak sa bavíme o Skyrime. Povedzme si otvorene, že genialita všetkého, čo Bethesda produkuje, spočíva vo veľkom, otvorenom svete, ktorého peripetie neraz za behu hasia ako vývojári, tak aj komunita.

Časy, kedy malo pohryznutie upírom či vlkodlakom niekoľkotisícovú cenu, sú dnes pre všetkých hráčov TESO už len

nostalgiou. Kupčenie s vampirizmom a lykantropiou je už v súčasnej spoločnosti považované za dekadentné. Mnohé gildy navyše vábia nových regrútov práve na možnosť bezplatného získania jednej alebo druhej infekcie od seniornejších spolhráčov.

Vzácné NPC prenášajúce tieto „choroby“, ktoré sa vyskytujú v náhodných dňoch, aj keď vždy v noci, už tiež nie sú obľúbenou lovnou zverou. A keby vám ani jedna možnosť nevyhovovala, Zenimax už dávno pridal do ich online obchodu možnosť kúpiť si ako vampirizmus, tak aj lykantropiu, za skutočné peniaze.

Vd'aka Greymooru sa záujem o tieto špeciálne schopnosti, najmä v prípade upírov, značne zvýšil. Pravdou však je, že hra absolútne nezáleží na tom, či sa na príbehovú líniu tejto najnovšej expanzie vrhnete ako upír alebo ako smrteľník. Príbehovo ide o sklamanie a v mojich očiach toto DLC nezachraňuje ani návrat to starého známeho mesta Solitude a jeho okolia. Ani zmeny, ktoré autori učinili

pri upírskych schopnostiach, nemôžu mať vplyv na hodnotenie Greymooru: nie sú totiž súčasťou expanzie, ale povinnou aktualizáciou pre všetkých hráčov. Namiesto toho, aby Zenimax vytvoril akúsi prestížnejšiu sortu upírov, aby vás skutočne motivoval kúpiť si to DLC, ktoré z vás spraví ultimátneho pána noci, radšej celý systém prekopal. Potom jeho novú verziu vyňal z tematickej expanzie a vypustil do sveta zarovno s ňou. Haló, logika, počujeme sa? Čo vlastne teda dostanú hráči, respektíve milovníci upírov, za nemalú cenovku 40 eur?

No, veľmi málo.

Najprv k samotnej (bezplatnej) aktualizácii...

Hovoriť však, že Zenimax upírsky gameplay vylepšil, je len polopravda. Do hry síce pribudli naozaj perfektné animácie kŕmenia sa na neutrálnych NPC postavách, ktoré sa v MMO RPG-čkach len tak nevidia, no úplne pozmenené schopnosti vyvolali rozpačité reakcie.

Ak ste totiž boli upírmí pred najnovšou aktualizáciou, ktorá prišla zarovno s Greymoorom, a to pre všetkých, vás „nemŕtvy stav“ sa prehlboval krvnou diétou. Upírstvo má v hre celkovo štyri stupne, pričom prvý je najľahší a štvrtý, naopak, najťažší. Predtým vám stačilo nekŕmiť sa na NPC a čím dlhšie ste nepili krv, tým boli vaše schopnosti silnejšie. Na druhej strane sa však znižovala napríklad vaša odolnosť voči ohnivej mágii, večnému nepriateľovi nemŕtvych. Hráči, ktorí si neželali takýto progres, ku ktorému sa viazala aj fyzická premena vašej postavy – výraznejšie oči a bledšia pokožka, si jednoducho sem-tam „cucli“. Teraz je to presne naopak.

Ak v aktuálnej verzii hry chcete, aby boli vaše upírské schopnosti silnejšie, musíte



piť krv. Tri nevinné životy vás rýchlo (a ak vás nikto neuvidí, tak aj bezbolestne) katapultujú do 4. upírského štádia, kedy majú vaše zbrusu nové schopnosti až o 24 percent nižšiu spotrebu. Na druhej strane sa vám v poslednom štádiu automaticky neregeneruje zdravie, ste menej odolní voči ohňu a všetky ostatné, „ludské“ schopnosti stoja viac – či už many alebo výdrže. To je poriadna penalizácia.

Hardcore hráčov tieto novinky nútia porozmýšľať, či im temný výzor postavy a imidž nemŕtveho zabijaka stojí za to. Vampirizmus už totiž nie je len „imidžovka“, ale štýl hry, kedy sa vám najviac oplatí využívať len upírské schopnosti. Tie, ako som už avizoval vyššie, prešli radikálnou premenou: vysávanie života z nepriateľov síce zostalo, no napríklad ultimátnu schopnosť zmeniť sa na roj netopierov, ktorý kradol život všetkým súperom v dosahu, Zenimax zavrhol v prospech premeny na obdobu dobre známej schopnosti „Vampire Lord“. Tzv. „Blood Scion“ je rohaté, veľmi silné monštrum, no od upírského pána z DLC Dawnguard pre Skyrim má veľmi

d'aleko. Sklamaním je nielen veľmi krátke trvanie samotnej transformácie, ale aj to, že nemáte k dispozícii akúsi špeciálnu mágiu. Žiadne drápy, bojujete vlastnými zbraňami, tak ako predtým. Samotný dizajn Sciona by tiež mohol byť oveľa lepší a myslím, že ktorýkoľvek hráč by veľké rohy v sekunde zamenil za pár krídel, byť by mali mať len estetický účel.

Radikálny „revamp“ (aká irónia) mnohých hráčov síce prekvapil, no Zenimax už pred vydaním Greymooru hlásil, že chce naozaj zdôrazniť gameplay aspekt hrania za upíra. A to sa vývojárom naozaj podarilo. Vampirizmus už nie je len vecou prestíže a štýlu, ale reálnou voľbou, ktorá značne mení to, ako vás hra odmeňuje alebo penalizuje. Ťažko teda vyhlásiť, že ide zo strany autorov o správny alebo nesprávny krok. Isté je len to, že upíri boli doteraz len dobrovoľné piate okolo na voze – kdežto po novom môžu slúžiť ako na brzdenie, tak aj akcelerovanie vášho herného zážitku.

Pokiaľ však ide o Greymoor ako o platený obsah, upravenie upírského „stromu schopností“ s týmto prídavkom nijako nesúvisí. Ak sa rozhodnete zaplatiť si nemalú sumu za expanziu odohrávajúcu sa v západnom Skyrime, dostanete len vlašný príbeh, ktorý za tie peniaze určite nestojí. Lákadlom je azda len navštívenie podzemného „kráľovstva“ Blackreach, známeho práve z piateho dielu série Prastarých zvitkov. Keď som Greymoor prvýkrát zapol, prekvapilo ma, aká malá je nová mapa – teda, na povrchu. Jej jedinou zaujímavou súčasťou je práve Solitude, niekoho dediniek známych zo Skyrimu, ako napríklad Morthal, nejaké generické tábory obrov s mamutmi... a to je asi tak všetko. Elswyr mi prišiel oveľa väčší, plnší, zaujímavejší. No, a mal draky.

Po niekoľkých splnených úlohách sa však v rámci hlavného príbehu dostanete



do podzemného labyrintu Blackreach, ktorý chýbajúci priestor do značnej miery vyplní, aspoň pokiaľ ide o číru rozlohu. Disponuje vlastnými svätynami pre rýchle cestovanie či verejnými eventami známymi ako „Harrowstorms“, ktoré sú v podstate obdobou Dolmenov (Dark Anchors) zo základnej hry. Ide o impozantnú, v The Elder Scrolls Online absolútne unikátnu lokalitu, ktorú však autori hráčom predostreli absolútne antiklimatickým spôsobom.

Zabudnite na vstup v štýle Cesty do stredu Zeme alebo aspoň na zaujímavejší, komplexnejší „quest“. Jednoducho prídete k vstupu do akejsi opustenej bane, do ktorej by, popravde, mohol vstúpiť asi každý tulák, a voilá, vitajte v mýtickom Blackreach, o ktorom mnohé NPC zasnene hovoria ako o niečom bájnem, doposiaľ neobjavenom.

Mnohí ho hľadáli celý život a nenašli, no vy ste jednoducho vstúpili do tej správnej bane kúsok od Solitudu. Vtedy som si povedal: „Ako, to vážne?“

A takto podobne sa vlastne nesie väčšina Greymooru. Upír Fennorian, váš „part'ák“, sa ani omylom nepribližuje charizme, ktorú mala v Dawnguarde Serana. Či už ide o tutoriál pre nové postavy, búrky „Harrowstorms“, nepriateľov alebo samotný príbeh, všetko je takmer úplne rovnaké ako v predchádzajúcich rozšíreniach, len s minimálnou obmenou.

Vydat' totiž expanziu o upíroch a v podstate sa nič nedozvedieť o ich spoločenstve, tajomstvách, dejinách je v mojich očiach čistým barbarstvom. Expanzia vám ani len neumožní stať sa, v rámci príbehu, upírom, čo som, úprimne povedané, považoval za niečo automatické. Namiesto toho sa naháňate za nejakým upírskym veľmajstrom, ktorý má v príbehu minimum priestoru a je asi natoľko zaujímavý ako mamutí zadok. Kreatívna hodnota



Greymooru – ak si odmyslím zmeny v upírskych schopnostiach, ktoré sa však dotýkajú aj hráčov, ktorí si expanziu nekúpia, sa blíži k bodu treskúceho skyrimského mrazu a od nuly ju delí len novinka v podobe systému starožitností.

V podstate ide o vedľajšiu úlohu, v rámci ktorej získate nový set schopností a predmet, vďaka ktorému môžete po celom hernom svete hľadať zakopané poklady. Tie môžu byť rôzne: od cenností, ktoré môžete predat' NPC obchodníkom za veľmi slušné sumy, až po dekorácie do domu alebo časti vzácného mechanického „mounta“.

Táto činnosť pozostáva z dvoch minihier: v prvej sa snažíte identifikovať časť mapy, kde by sa mala starožitnosť nachádzať, a v druhej už samotný poklad vykopávate. Unikátne predmety však môžete nájsť aj v nenápadných zákutiach dungeonov, ako sa povalujú pri kostrách svojich bývalých majiteľov. Tento systém nazývaný „Antiquities“ je veľmi príjemným a vcelku zábavným prídavkom do už tak bohatého repertoára herných činností. Poľahky tak

ide o vôbec najlepšiu súčasť Greymooru, čo je dosť... smutné. Predsa len, expanziu nám Zenimax a Bethesda predávali ako dobrodružstvo do „temného srdca Skyrimu“, gotický príbeh plný upírov a vlkolakov.

Nuž, áno, upíry tam sú, vlkolaci tiež, ale nič podobné Dawnguardu skutočne nečakajte. A temné musí byť akurát tak svedomie Bethesda, že za niečo takéto pýta viac než 20 eur.

Za zmienku na záver stojí už len návrat Lyris Titanborn, jednej z titulných postáv hlavnej príbehovej línie, ktorá je v základnej hre prítomná od samotného začiatku. Akokoľvek sympatická však táto poloobryňa je, sama Greymoor nezachráni... ako pred upírmí, tak ani pred priemernými hodnoteniami kritikov. Tie sú však v porovnaní s tými užívateľskými ešte stále milosrdné.

Naše hodnotenie

Greymoor je generickým obsahom v novom šate, ktorý je prítomný v každej jednej expanzii. Skyrim a upíri sú v univerze The Elder Scrolls epickými „značkami“, ktorých sprznenie v podobe takéhoto slabého DLC, situovaného práve okolo nich, je trestuhodné.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
MMORPG	ZeniMax Online	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ unikátna lokalita Blackreach	- slabý príbeh
+ nový systém hľadania starožitností	- málo nového obsahu
	- vysoká cena

HODNOTENIE:



HOKEJOVÝ SEN

• MILIÓNY FANÚŠIKOV, DVA PRÍBEHY, JEDEN ŠAMPIONÁT •



V KINÁCH OD 9. 7. 2020

HRAJÚ: LADISLAV NAGY, JONÁŠ PAHULI · SCENÁR A REŽIA: MAREK VAŇOUS · NÁMET A SCENÁR: DOMINIK KRÍŽ · HUDBA: ARTLIST · ŠTĚBÍ: IVAN ROMANČÍK · ZVUK: MARTIN OZURŇÁK
KAMERA: VLADIMÍR BREBURDA, DUŠAN JAROŠÍK, PAVOL VARGA, MAREK VAŇOUS · PRODUCENTI: DOMINIK KRÍŽ, MAREK VAŇOUS · KOPRODUCENTI: RTVS, HOMEMEDIA PRODUCTION · DISTRIBÚTOR: BONTONFILM

WWW.HOKEJOVYSEN.SK

PRODUCENT:



KOPRODUCENTI:



DISTRIBÚTOR:



REALIZOVANÉ S PODPOROU



DISTRIBÚCIU FILMU FINANČNE PODPORIL



MEDIÁLNI PARTNERI A PARTNERI FILMU:



Desperados III

DESPERADOS III JE PARÁDNYM NÁVRATOM HITMANOV Z DIVOKÉHO ZÁPADU



Predovšetkým filmami a knihami zromantizované drsné prostredie divokého západu sa v počítačových hrách ani náhodou neobjavuje tak často. V súčasnosti, čo si spomínam, tu bola vlastne len séria Red Dead Redemption, no inak je to stále doslova neprebádané územie. Na začiatku tohto storočia, kedy sa ešte tvorcovia nebáli experimentovať, tu prišla odl'ahčená odpoveď na Commandos menom Desperados: Wanted Dead or Alive. Hra zaujala svojou hratel'nosťou, postavami a predovšetkým krásnou atmosférou časov, v ktorých sa Spojené štáty ešte len formovali.

Jej úspech dal vzniknúť dvom pokračovaniam Desperados II: Cooper's Revenge a Helldorado, pričom druhá menovaná hra vyšla ešte v roku 2007. Bohužiaľ, stále nižšia kvalita pokračovaní dala nakoniec za sériu pomyselnú bodku, a táto bodka trvala tak dlho, až z nej plynutie času spravilo dlhú čiaru. Tá čiara sa stále predlžovala a predlžovala a dialo sa tak celých 12 rokov, pokým sériu

nedostalo do rúk štúdio Mimimi Games, ktoré sa blyso taktickou stratégiou Shadow Tactics: Blades of the Shogun. A v tej chvíli sa našiel skutočne len málokto, kto by oponoval názoru, že vzkriesenie Desperados nemohol dostať na starosť lepší tím. A veruže nemohol. Desperados III je fantastická hra!

Desperados III pôsobí ako prequel k pôvodnej sérii a teda nemusíte mať strach, že nebudete mať pojem o postavách a skutočnostiach. Ak teda ste Desperados nikdy nehrali. Je to hra žánru taktická stratégia v reálnom čase, alebo ak chcete real-time tactics, v ktorej dostanete do rúk určitý počet hrdinov majúcich svoje vlastné unikátne schopnosti a snažíte sa na otvorenej mape plnej hľadkujúcich nepriateľov splniť rôzne, z príbehu vyplývajúce, úlohy. Takto by sa dala v skratke popísať kostra celého žánru.

Hlavným hrdinom hry je John Cooper, ktorý má svoje dôvody, prečo naháňa istého chlapa menom Frank. John

vie hádzať nožom a využiť hodenú mincu na odlákavie pozornosti navôkol stojacich postáv. Čoskoro ale skríži cestu tajomnému McCoyovi, ktorý sa k nemu pridá. Ten je zasa snajper a zároveň je až nebezpečne šikovný pri uspávaní svojich obetí chemikáliami. Onedlho sa John taktiež spojí s hromotíkom Hectorom, ktorého špecializácia je sekera a obrovská pasca na medvede, ku ktorej inak chová doslova vášnivý vzťah. Nepýtajte sa prečo. Partiu nakoniec doplní aj Kate, čo je nežné žieňa schopné svojím parfumom skolíť aj dvojmetrového muža a svojimi vnaďami odlákať nepriateľa do najbližších kríkov, a domorodkyňa Isabella praktizujúca vúdú, ktorá má rozhodne tie najlepšie schopnosti zo všetkých.

Toto je celý ansámbl, ktorého skilly sa vám musia dostať pod kožu, aby ste dokázali prejsť zapeklitými úrovňami (hra ponúka skvelý systém nastavenia náročnosti umožňujúci určiť agresivitu nepriateľov a podobne). Len málokedy ale budete mať k dispozícii všetkých. Na



začiatku misií si síce postavy nevyberáte a ani nemáte umelo obmedzený počet, no následkom príbehových situácií sa niektoré postavy jednoducho vytratia alebo sú inak postihnuté, čo im znemožní zúčastniť sa na ťažení. Takýto prístup sa mi veľmi páči. Namiesto toho, aby ste sa dostali do komfortnej zóny vyberaním tých istých postáv, vás hra núti naučiť sa hrať so všetkými postavami rovnako efektívne. Zároveň hra núti uvažovať o situáciách inak, keď máte k dispozícii len tie postavy, ktoré ste v predchádzajúcom leveli možno až tak nevyužívali. Aj keď sa vždy nájde nejaký prienik, hra mieša postavami tak často, ako je to možné.

Obrie levely. Úrovne sú doslova a do písmena obrovské a po vizuálnej stránke sú pastvou pre oči. Grafika napriek svojej 3D perspektíve a možnosti natáčať kameru okolo osi pôsobí detailne ako 2D štýl. Či už sa nachádzate pri prekrásne modrých riekach, do ktorých máte chuť skočiť a osviežiť sa (mimochodom, s Johnom a Isabelle to aj môžete), pôsobivo vykreslených mestečkách s typickými drevenými domami divokého západu,



temných bažinách s veľkou uviaznutou loďou alebo majestátnej haciende, na ktorej sa práve uskutočňuje veľký večierok, každá, doslova, každá mapa



hry úžasnými detailmi a pôsobivými farbami. Samozrejme, čo sa týka levelov, v tomto žánri je najdôležitejší ich dizajn, a dizajn levelov v Desperados III je úplne

parádny. Veľkosť úrovní umožňuje využívať mnoho ciest, ako sa dostať k cieľu, mnoho objektov, kde sa dá skryť a prečkať prechádzajúce nebezpečie. Nepriatelia hliadajú, prechádzajú sa a otáčajú. Niektorí len tak sedia na zemi, iní pozerajú zo stiech budov. Každý z levelov je v podstate jedno veľké sandboxové puzzle, u ktorého si najprv musíte všimnúť šablónu a len vtedy môžete uspieť. S každým ďalším levelom je nepriateľov viac a šablóna sa zrazu mení na rozsiahlu pavučinu, ktorej vlákna sú vyrobené z titanu. Len tak ľahko ich totiž neprerazíte. Azda najviac ma ohúril fakt, že jednotlivé levely si zachovávajú úžasný dizajn bez toho, aby stratili na uveriteľnosti. Všetko tu má svoje miesto, logiku, budovy majú svoj účel a neslúžia len ako kulisy vašej hry na schovávačku. Niekedy proti vám nebudú „hrať“ len protivníci, ale aj samotné levely. Krácanie cez bažiny vyvoláva väčší hluk než po ostatných povrchoch, v

bahne zasa budú ostávať vaše stopy a tie nepriateľom určite neuniknú, svetelným zdrojom sa je radšej vhodne vyhnúť, než ísť priamo navôkol nich. V prípade lampášov prichádza do úvahy aj ich sfúknutie. Každá akcia ale vyvolá reakciu. Sfúknete lampáš a vždy sa nájde nejaký grázle, ktorý ho príde opäť zapáliť. Nedáte si pozor na bahnitý povrch a hneď máte za päťami stráž. To ale môžete na druhej strane využiť aj vo svoj prospech. Stačí, aby vaše stopy viedli niekde za stodolu, kde vás nikto nevidí, a môžete sa s otravou za vašim zadkom hneď porátať. S dizajnom levelov sa tvorcovia pohrali veľmi pekne.

Nepriatelia tu majú tiež svoje roly ako hlavní hrdinovia. Volám ich síce familiárne nepriatelia, no v skutočnosti sú to rôzni výtržníci, najatí chuligáni spoločnosti DeWitt, alebo aj miestnym šerifom známi porušovatelia zákonov, na ktorých bola vypísaná odmena (tých spoznáte podľa



toho, že majú nad sebou napísané svoje vlastné meno, či prezývku, namiesto všeobecného thuga a gunman). Obvykle sa je najjednoduchšie vysporiadať s obyčajnými grázlami, nakoľko ich zrazí k zemi jedna rana a dajú sa pol'ahky odlákať. Horšie je to už s Ponchami, ktorí väčšinou len stoja a nepohne s nimi ani hodený kufrík alebo viditeľné stopy. Tí úplne najhorší sú takzvané Dlhé kabáty, teda Long Coats. Tí sú najsilnejší, najbystrejší, najrýchlejší a najagresívnejší a k tomu majú aj viacero životov. Na ich zneškodnenie je treba skombinovať hneď niekoľko schopností postáv naraz.

Misie by som rozdelil do štyroch kategórií. Prvé sú retrospektívne, v ktorých hráte za mladého Johna Coopera. Tie sú síce

najlineárnejšie a najkratšie, ale zároveň je ich aj najmenej. Druhá skupina misí sa odohráva čisto na nepriateľskom území a v nich máte predovšetkým prejsť z jedného bodu do druhého. Takýchto misí je najviac. Tretí typ som si užíval najviac, pretože sú to misie vystrihnuté ako z Hitmana. Po mapách takýchto misí sa môžete voľne pohybovať ako aj ostatní civilisti navôkol vás, pričom vaša úloha je sa infiltrovať do oblastí kontrolovaných protivníkmi a vykonať tam nejakú úlohu (nejakú tú vraždu a podobne) a dostať sa späť medzi civilistov tváriac sa, že sa nič nestalo. Posledný typ sú vedľajšie misie zvráteného baróna, ktoré sa síce odohrávajú už na prejdenných mapách, no rozloženie nepriateľov je iné a taktikou aj začínate na iných miestach. V týchto

musíte zabiť ním vytipované obete, ním určeným spôsobom. Po konci každej príbehovej misie sa odomknú dodatočné výzvy, pre ktoré splnenie si musíte levely zopakovať. Misie je možné prechádzať stealthovým spôsobom alebo akčným, pričom v „rambo“ móde sa hra stáva rozhodne náročnejšou. Nepriateľov je totiž veľké množstvo, keď je vyvolaný poplach, tak začnú na vás útočiť zo všetkých strán, a k tomu k nim pribehnú ešte posily skrývajúce sa v chatkách alebo jaskyniach. Prežiť takúto kanonádu si žiada hotové umenie a vaše pohotovité rozhodovanie, koho odstránite čím a kým. Aj pri stealth spôsobe sa dá použiť násilie, nakoľko či už ide o sniperku, hádzajúci nôž alebo brokovnicu, každá zo zbraní dokáže hlukom upozorniť okolie len v určitom okruhu.



Okrem svojich vlastných zbraní môžete využívať aj to, „čo dom dal“. Je veľmi vďačné zhodiť na nič netušiacich ničomníkov veľkú skalu alebo stenu práve rozostavaného domu. A čo tak drevenú paletu plnú predmetov visiacu na klade? Páčilo by sa vám to viac? Svoje obete môžete „nešťastnou náhodou“ aj upáliť alebo na nich poštvat' rozzúreného býka, ktorý ich naberie na rohy a tým aj okamžite zabije. Ak by ste túžili po skutočnom krviprelievaní, v jednej z misí pravidelne cez mapu prechádza vlak a nezastavuje. Stačí tak nálákať obeť na to správne miesto a...

Bez vzájomného a paralelného používania schopností sa neobídete. Často natrafíte



na situácie, ktoré vyriešite len tým, že sa zbavíte troch alebo aj štyroch nepriateľov naraz. K tomu dopomáha systém pauzy, počas ktorej môžete postavám rozdeliť pokyn a potom sa po stlačení tlačidla „Execute“ len kochať nad krvavými výsledkami vášho diabolského plánu. Vždy treba ale mať na zreteli, že ak k vašim potencionálnym obetiam chodia na slovíčko iné osoby, tak ich tie osoby budú hľadať, po tom čo zistia, že už tam (vaším pričinením) nestoja.

Zo všetkých schopností som si najviac obľúbil tie, ktoré má postava Isabelle. Tá sa zdá miestami až „overpowered“ tým, čo dokáže. Fúknutím do trubičky vpáli šípky do dvoch nepriateľov, ktorí sa tým spoja, a tak následne čo spravíte jednému, sa automaticky prejaví aj na tom druhom. Ak pošlete jej mačku na odlákavie pozornosti k jednému z dvojičiek a tá sa k nej zohne, zohne sa aj tá druhá, hoci pred sebou žiadnu mačku nemá. Niekedy sa tá „druhá“ z dvojice ale uvedomí, že robí niečo, čo vlastne ani netuší prečo robí a pôjde si robiť, čo pôvodne plánovala.

Ešte lepšia je schopnosť prevtelenia do nepriateľa. Toho potom môžete ovládať a donútiť ho zbraňou vystreliť na jeho vlastného kolegu. Ak máte šťastie, nakoľko nepriateľ sa pod vplyvom stane dost' t'arbavým, tak sa vám ho podarí zastreliť, a ak nie, tak zastrelia ale aspoň jeho za zradu. Za zradu ho zastrelia v oboch prípadoch. Táto schopnosť si ale žiada daň v podobe jedného strateného života Isabelle. Raz sa mi stala celkom zábavná situácia. Takto po prevtelení sa mi jeho kolegu síce podarilo zastreliť, no v tom momente sa puto pretrhlo a on padol na zem, a tak ho ostatní kolegovia netrafili. Preto sa jeden z nich rozhodol ísť k nemu a spýtal ho. Po hernej stránke je hra nesmierne záživná, no ako celok má svoje neduhy, hlavne

čo sa týka príbehu. Desperados III sa snaží rozpovedať príbeh o ceste Johna Coopera za pomstou, ktorý počas svojho dobrodružstva zažije rôzne situácie, až sa nakoniec postaví osudu tvárou v tvár. Znie to báječne, že? No bohužiaľ, až tak báječne to nakoniec spracované nie je. Cutscény sú snímané rovnako ako aj celá hra a to z izometrického pohľadu. Tým nielenže zaniká sila a odkaz samotných scén ale tým pádom máte problém sa do postáv vžiť. A to nie je problém samotného pohľadu ale predovšetkým slabším vykreslením charakterov.

Postavy sa správajú jednoducho ako kretění, hlavne Hector. Ten svojim rádoby vtipným vystupovaním kazí budovanú atmosféru a ničí vážnosť situácií. Ako keby sa tvorcovia nevedeli rozhodnúť, či chcú spraviť zábavný western alebo dramatický western. Zabijú pri obrane ranchu strýka Kate, ktorému ste prišli pomôcť? Nasleduje scéna, v ktorej len všetci zúčastnení stoja na tráve a Hector slope z fl'ašky. V tej chvíli sa hra snaží byť vážna, no jednoducho to nevie. Postavy v týchto scénach vždy prehodia len pár



slov, no aj tie sú na takej úrovni, ako keby dialógy písal scenárista za trest.

Hre by veľmi pomohlo, keby cutscény boli vo filmovejšom štýle. Ja som posledný, kto by sa bil do prs za filmové hry, no po troj a niekedy až štvorhodinových misiách by takáto vhodná kinematická vsuvka s atmosférou kultových westernov hru určite obohatila. Nová perspektíva pohľadu na postavy a okolie by titulu vdýchla život a nepochybne by spravila tak trochu nezáživné podanie príbehu zaujímavejším. Dejovej kostre rozhodne nebola venovaná toľká pozornosť ako hrateľnosti a to je určite škoda. Opäť pripomínam, že ja nie som zástanca stoj čo stoj filmových hier, no keď už tu máme snahu o niečo tváriace sa príbehovo, tak ma mrzí, že to nebolo dotiahnuté do konca.

Nové diely sérií, ktoré kedysi bodovali, no na dlhé roky sa následne odmlčali, majú jedinečnú šancu stať sa modernými klasikami. Majú totiž v rukách silnú a dlho oddýchnutú značku, ktorú môžu obohatiť o čerstvé nápady, a tak ohromiť hladných hráčov po jej návrate. Podarilo sa to napríklad Deus Ex s parádnyim Human Revolution, no pri Desperados III váham.

Aj napriek nesporným kvalitám jej predsa len chýba ten efekt úžasu, ktorý by povýšil sériu na nový level, a tým nemyslím nejaké nezmyselné herné novinky, ale práve ten kritizovaný príbeh. Námet o pomste nie je objavný, to vôbec nevedí, no prepojenie súčasného Johna Coopera s jeho mladou verziou a skvelý zvrät v jednom momente si zaslúžil ikonickéjšie spracovanie.

Cooper je počas drivej časti hry prekvapivo vlačná postava. Neexistujú tu žiadne hlboké dialógy, scény, neexistuje tu nič, čo by vás vytrhlo zo stoličky. John jednoducho ide a ide. Z jedného miesta na druhé, a potom zasa na tretie. Žiadne vnútorné



monológy, žiadny boj s jeho démonmi v duši. John jednoducho ide vpred ako bezduchý kmeň stromu. Trocha rozpačito pôsobí vlastne celá tá retrospektíva, hlavne na začiatku. Hra vôbec neupozorní, že druhá misia je už v koži dospelého Johna.

Po prvej misii v jeho mladej verzii zrazu nastáva strih, loading, a veľký Cooper vychádza z vlaku. Žiaden kontext s predchádzajúcimi udalosťami, ani len hláška typu „o 20 rokov neskôr“.

A hra má inak s predstavovaním kontextu príbehu misí celkovo vážny problém. V jednej z najlepších misí, v ktorej sa prebúdzate po prehýrenej noci a zistíte, v štýle filmu Vo štvorci po opici, čo sa vlastne v noci dialo (ovládate len Hectora a vôbec netušíte, kde sú ostatní), máte za úlohu utiecť na lodi. Misia je super, utečiete, všetko sa zdá fajn.

Potom nastáva ďalšia misia a zrazu vidíte vaše postavy v uväznené v klietkach, a Coopera samotného na strokotanej lodi odolávajúcejmu strelbe, pričom tých uväznených treba oslobodiť. Tu, a aj medzi

niektorými inými misiami, absolútne chýba nejaký logický prechod, niečo, čo by ďalšie dalo dejový rámec, kontext.



Dokonca ani text opisujúci misiu počas loadingu nedáva žiadnu nápovedu.

A to je v podstate ten najväčší problém, ktorý s Desperados III mám. Pozitívnu



správou teda je, že k hrateľnosti námietky vlastne ani nemám. Možno len veci ako, že hranie Desperados III pripomína hranie ich predchádzajúcej hry Shadow Tactics: Blades of the Shogun. Ukazovatele dohľadu nepriateľov, texty hintov písané na stenách, vyobrazenie hlučnosti behu alebo aj samotné animácie postáv ten titul doslova kopírujú. Možno ešte jedna vec týkajúca sa nápadov v úrovniach. Počas dvoch až troch posledných úrovní som nadobudol pocit, že situácie sa už začínajú opakovať. Vzhľadom ale na počet misí a ich veľkosť to nie je, myslím, asi ani nič zvláštne. Mimo toho ale vidieť, že hrateľnosť bola vyšperkovaná majstrami svojho žánru.

Keď tvorcovia skvelého Shadow Tactics: Blades of the Shogun ohlásili prácu na Desperados 3, vedeli sme, že návrat slávnej značky je v dobrých rukách, a to sa nám

nakoniec aj potvrdilo. Desperados 3 je výbornou taktickou stratégiou určenou predovšetkým pre trpezlivých hráčov, ktorí ich za ich snahu odmení skvelým pocitom z úspešne zdolaných úrovní vyznačujúcich sa obrovskou dĺžkou a náročnosťou. Ak by bola k tomu ešte dotiahnutá problémová príbehová stránka, možno by sme dnes o hre hovorili ako o modernej klasike.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
taktická stratégia	Mimimi Games	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ úžasný dizajn levelov	- podanie príbehu nie je veľmi presvedčivé
+ schopnosti postáv bavia	- misiám chýba dejový kontext
+ vizuálne spracovanie divokého západu	
+ poctivá dĺžka	

HODNOTENIE:



chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



HP OMEN 15



Najnovší notebook OMEN 15 sa môže pochváliť novo navrhnutým telom, ktoré je s každou novou generáciou kompaktnéjšie a ponúka minimalistickú estetiku.

Notebook je dodávaný vo farebnom prevedení Mica Silver alebo Shadow Black s voliteľným, plne nastavitelným individuálnym RGB podsvietením jednotlivých kláves.

V maximálnej konfigurácii

podáva grafická karta NVIDIA GeForce RTX 2070 Super s dizajnom MAX-Q3 skvelý grafický výkon. O bezproblémový multitasking sa potom s prehľadom postará DDR4 RAM o veľkosti až 32 GB.

Pokiaľ ide o úložný priestor, OMEN 15 je k dispozícii až s 1 TB PCIe SSD alebo s duálnym PCIe SSD podporujúcim RAID 0. Doprajte si pri hre maximálny výkon kalibru stolného počítača, o ktorý sa postarajú procesory Intel Core i7 H až desiatej generácie, alebo sa rozhodnete pre procesory AMD (až Ryzen 7 H), ktoré sú v notebookoch radu OMEN k dispozícii vôbec po prvýkrát. Obrazovka s uhlopriečkou 15,6 palcov je k dispozícii vo verzii OLED s rozlíšením UHD 120 Hz alebo FHD 300 Hz a vybrané konfigurácie podporujú NVIDIA G-SYNC.

Vďaka rozhraniu Thunderbolt 3 si môžete pri vybraných konfiguráciách vychutnať aj obraz prenášaný v rozlíšení HD a 4K. OMEN 15 bude v predaji od konca júla za ceny od 1559 EUR (Intel), resp. od 1089 EUR (AMD).

Logitech G915 TKL



Plnohodnotná kompaktná klávesnica bez numerického bloku G915 TKL je kombináciou elegantného dizajnu, špičkových technológií a konštruktívneho riešenia.

S novou Logitech G915 TKL nepotrebujete na hranie toľko miesta, má však všetky nevyhnutné hráčske klávesy a dá sa ľahko prenášať na LAN párty alebo na návštevu ku kamarátom. Táto špičková klávesnica je vybavená oceňovanou bezdrôtovou

technológiou LIGHTSPEED s bleskovo rýchlou odozvou 1 ms a batériou s výdržou až 135 dní nepretržitého bezdrôtového hrania pri vypnutom podsvietení (za predpokladu 8 hodinového denného hrania). Vďaka LIGHTSYNC si môžete prispôsobiť podsvietenie klávesnice so 16,8 miliónmi farieb tak, aby ste dosiahli čo najlepší herný zážitok. Mechanické hráčske klávesnice G915 TKL sú vybavené vysoko výkonnými nízko profilovými GL mechanickými

klávesovými spínačmi, ktoré majú polovičnú výšku oproti štandardným 2 mm mechanickým klávesovým spínačom a umožňujú tak o 25 % rýchlejšiu aktiváciu a pohodlnejšie písanie. Podľa svojich herných preferencií si môžete vybrať klávesnicu so spínačmi GL Linear, GL Tactile alebo GL Clicky. Bezdrôtová LIGHTSPEED RGB mechanická hráčska klávesnica bez numerického bloku Logitech G915 TKL bude k dispozícii za odporúčanú cenu 229 EUR.

Kingston KC2500



Kingston KC2500 ponúka vynikajúci výkon aj výdrž. Vďaka použitiu najmodernejšieho radiča pre PCIe 3.0 $\times 4$ a 96-vrstvovej flash pamäte 3D TLC NAND dosahuje rýchlosť čítania až 3 500 MB/s a rýchlosť zápisu až 2 900 MB/s.

SSD disk vybavený interným šifrovaním podporuje kompletnú sadu zabezpečovacích funkcií na ochranu dát medzi koncovými bodmi s 256-bitovým hardvérovým šifrovaním AES-XTS a umožňuje použitie riešení od nezávislých dodávateľov softvéru na správu zabezpečenia na platforme TCG Opal 2.0, ako sú Symantec, McAfee, WinMagic a ďalšie.

Má tiež vstavanú podporu pre Microsoft eDrive. KC2500 je k dispozícii v kapacitách 250 GB, 500 GB, 1 TB a 2 TB.

XPG PRIMER



Myš XPG PRIMER, vybavená optickým snímačom Pixart PMW3360 s rozlíšením 12 000 DPI, ponúka dokonalú rovnováhu medzi presnosťou, kvalitou a cenou.

Okrem toho sa vyznačuje tiež ergonomickým designom s tvarovaným telom z hladkého a odolného materiálu, ktorý sa aj jednoducho čistí, a tiež na dotyk príjemným posúvacím kolieskom pre pohodlie a väčšiu kontrolu. Myš XPG PRIMER je vyrobená tak, aby vydržala mnohé, a to vďaka vysoko odolným spínačom OMRON, ktoré majú výdrž až 20 miliónov kliknutí. Aby bol herný vzhľad dokonalý, po stranách myšky a na jej hornej časti sú dva pásiky s RGB svetlom s výberom oslnivých efektov. Odporúčaná koncová cena XPG PRIMER je 44 EUR.

Trust GXT 488 Forze PS4



Posuňte zážitok z hrania na konzole PS4 na ďalšiu úroveň. Novinkou na našom trhu sú špeciálne upravené herné slúchadlá Trust GXT 488 Forze PS4, navrhnuté pre PlayStation 4 tak, aby maximalizovali zvukový zážitok z každej hry.

Slúchadlá vynikajú svojou ergonómiou. Sú pohodlné aj pri dlhšom hraní vďaka polstrovanému hlavovému mostu a mäkkým náušníkom. Zvukové meniče majú priemer 50 mm, na ľavom slúchadle je integrovaný flexibilný mikrofón. Slúchadlá sa s PS4 či inými zariadeniami prepájajú pomocou 3,5 mm jack konektora.

Herné slúchadlá Trust GXT 488 Forze PS4 sú na našom trhu v troch farebných prevedeniach. Modré a šedé za 51 EUR a čierne za 39 EUR.

EVOLVEO StrongPhone G9



EVOLVEO rozširuje svoj rad produktov odolných smartfónov o StrongPhone G9 s operačným systémom Android 10.

Medzi jeho hlavné prednosti patrí osemjadrový 2.0 GHz procesor MediaTek, 4 GB RAM pamäť, 48 Mpx fotoaparát, podpora najnovšej technológie eSIM alebo veľkokapacitná 5000 mAh batéria, ktorá ponúka dobu prevádzky až 4 dni. Veľký 6,2" HD+ displej s kvapkovitým výrezom, technológiou IPS a ochranou Gorilla Glass sprostredkuje maximálny pôžitok pri sledovaní filmov, hraní hier či video hovorov s priateľmi.

To všetko v štýlovom prevedení s certifikáciou IP69 pre maximálnu odolnosť za akýchkoľvek podmienok. EVOLVEO StrongPhone G9 je dostupný za 296 EUR.

ASUS StudioBook Pro 15

PORIADNE OSTRÉ VIRTUÁLNE DLÁTO



Tak ako murár potrebuje k výkonu svojej práce poznať dostatočne presný pomer surovín schopných zlúčením vytvoriť kvalitný betón (a prípadne inú spájajúcu hmotu), tak aj napríklad taký architekt, vďaka ktorému má onen staviteľ presný plán pripravovaného domu, potrebuje v dnešnej dobe dokonalú vizualizáciu. Nie je to tak, že by pomocou obyčajného papiera a ceruzky nebol schopný nakresliť domček aj s hojdačkou a búdou pre psa – súčasné nároky na vykonávanie akéhokolvek takto ladeného povolania (animátor, dizajnér, programátor) si predsa len vyžaduje o zopár metrov viac priestoru na tzv. výkonek podporenú improvizáciu. Umelecké diela dneška sa už dávno nerodia výhradne v mozolovitých rukách sochárov zúriivo tesajúc do kameňa, a túto skutočnosť si dobre uvedomuje aj spoločnosť ASUS, ktorá ponúka svoj vlastný segment virtuálneho náradia pre

umelcov z rôznych sfér. Ostatne, umenie dneška nemá žiadny problém podať si ruku so súčasnou technológiou.

Celá kategória vyššie zadefinovaných a umelecky ladených konzumentov môže

upriamiť pozornosť smerom ku sekcii StudioBook, z ktorej mi nedávno na stole pristála malá veľká ochutnávka. Výkonom a celkovým zaradením sa v tomto prípade jednalo o 15-palcový notebook, pýšiaci sa najmodernejším procesorom značky Intel





a jeho deviatej generácie, ktorý aj po boku grafickej karty RTX 2060 umožňuje tvoriť bez akýchkoľvek obmedzení (dostatočná RAM a rýchly SSD disk je samozrejmosť). Nanešťastie, zatiaľ nešlo o finálnu verziu produktu, a tak vám dnes nemôžem poskytnúť nič viac než len malú preview ochutnávku. V každom prípade sa do takzvaného ostrého štartu definitívnej verzie môžeme aspoň nechať unášať na vlnu mojich prvotných dojmov. Ako som už naznačil v prvom odseku, takto úzko špecifikovaný kus sofistikovaného hardvéru si nekupujete za účelom bežného používania. Aj keď vám jeho obrovský výkon, pochopiteľne, dáva priestor na spustenie tých najnáročnejších herných titulov súčasnosti, jeho duša tkvie v prvom rade v čo najčistejšej vzletovej dráhe pre vaše obchodné a umelecké nápady.

Srdce StudioBook 15, zaliate do kovového šasi zo zliatiny horčíka, ponúka kompaktný a tenký profil pod hranicou dvoch centimetrov, čo síce neaspiruje na žiadny globálny rekord, ale na druhej strane ide o dostatočnú tenkosť aj s ohľadom na pekne riešené chladenie. Aj keby bol tento laptop o niečo hrubší, stále by som bol ochotný mávnuť nad tým rukou, najmä ak sa bavíme o vysokej odolnosti celokovového tela. Nemusíte sa tak báť, že sa vám drahocenné vnútornosti tohto hardvéru poškodia, aj keby vám naň niekto sadol alebo nebodaj stúpil celou váhou. Druhým dôležitým aspektom pre celé pole umelecky zameraných zákazníkov je, samozrejme, obrazovka. Pri cenovej relácii atakujú

hranicu dvoch a pol tisíc eur sa rozprávame o 4K IPS paneli s nádherne podanou paletou farieb a celou škálou potrebných certifikácií. Obrazovka pritom zaberá až 82 % čelnej strany notebooku, čím sa výsledný dojem z akejkolvek prezentácie len násobí. Efekt akéhosi prémiového luxusu dokáže podtrhnúť aj nádherný detail zlatej linky umiestnenej nad klávesnicou.

Práve pri nízkoprofilovej a podsvietenej klávesnici sa môžem na moment zdržať, keďže v mojom prípade ide často o profesne dôležitý aspekt, rovnako porovnateľný s toľkokrát spomínanou umeleckou sférou. Za ten pomerne dlhý čas, čo som mal StudioBook v rukách na

preview, som stihol vytvoriť niekoľko desiatok článkov s rôznym obsahom, a keďže som súčasne recenzoval aj jednu rýdzo hernú mechanickú klávesnicu od nemenovanej spoločnosti, ktorá toho času spadala pod prísne embargo, naskytla sa mi príležitosť porovnávať niečo, čo sa možno na prvý pohľad ani porovnávať nedá a nemá. Určite by ste teraz chceli nejaký záver a pointu tejto, nazvime to náhody, ale keďže si chcem do recenzie plnej verzie ASUS StudioBook 15 nechať aj kúsok prekvapenia a kus tajomstva, nechám vás ešte zopár týždňov v očakávaní rozuzlenia. Do toho však nespadá expresný náčrt celkovej palety vstupov a výstupov, ktorých má tento ultrabook dostatok pre každého. Takisto aj pekne riešeného a tichého chladenia pomocou kombinácie šiestice tepelných trubíc a štyroch chladičov.

Je toho ešte veľa, čo by som vám v súvislosti s paletou dojmov na túto ProArt novinku firmy ASUS chcel podsunúť, ale ako sa vraví, v najlepšom treba prestať. Spoločne sa tak môžeme tešiť na skorý príchod finálnej verzie tohto virtuálneho dláta schopného zažiť v rukách umelcov súčasnosti, nech už tvoria pomocou kódom, alebo virtuálneho štetca a ceruzky.

Filip Voržáček



ROG Zephyrus Duo 15 GX550

VLAJKOVÁ LOĎ, KTORÁ ULAHODÍ HRÁČOM AJ PROFESIONÁLOM



Spoločnosti Asus, spolu s jej prémiovou značkou ROG, akoby sa v poslednej dobe roztrhlo vrece s notebookovými novinkami. Od cenovo dostupnejších, no stále výkonných notebookov radu TUF FA506, cez herne zameraný Zephyrus G502 až po najnovšie prekvapenie, ktoré vlastne až tak prekvapivé nie je. Model menom ROG Zephyrus Duo 15 GX550 totiž bol, aspoň po stránke dizajnu a potenciálneho výkonu predstavený už nejakú dobu dozadu. K nám do redakcie teraz zavítal ostrý kúsok, z ktorého vám ešte pred jeho plnohodnotnou recenziou prinášame aspoň malú upútavku, ktorá snáď navnadí na to, čo táto pomyselná vlajková loď značky ROG prináša.

Základná otázka, ktorú tento notebook pokladá a sám si na ňu aj okamžite

odpovedá, znie "Čo je lepšie, ako jedna obrazovka?". Odpoveď je samozrejme dve obrazovky. Notebooky s určitou formou viacerých zabudovaných obrazoviek

existujú už viac ako desať rokov, avšak až doteraz neboli veľmi praktické, minimálne po stránke kompaktnosti. Až v poslednom roku či dvoch sa začali objavovať novinky,





ktoré sa k problematike a praktickému využitiu „bonusovej“ obrazovky postavili inak. Notebook HP Omen X 2S zabudoval malý sekundárny displej do priestoru medzi klávesnicou a displejom, Asus ZenBook Pro 15 UX580 zase druhou obrazovkou nahradil touchpad ale až spirituálni predchodcovia tohoto modelu s menom Asus Zenbook Duo a Zenbook Pro Duo konečne ukázali, že druhá obrazovka zabudovaná do šasi notebooku nemusí byť malá a natiahli ju od jedného okraja k druhému.

Aj pri väčších rozmeroch obrazovky však stále zostal jeden problém, ktorým boli pozorovacie uhly, nakoľko obrazovky v spodnej časti šasi boli doteraz takmer vodorovné. ROG Zephyrus Duo 15 GX550 však premysleným systémom automatického natočenia druhej obrazovky rieši aj tento problém a preto je možné si užít nielen veľký, ale aj ergonomicky posadený displej.

Musím priznať, že sprvoti som k takémuto systému mal určité výhrady. Z obrázkov na internete a pár videí som si nevedel úplne predstaviť, pre koho bude tento notebook zaujímavou voľbou a čím je vlastne systém duálnych obrazoviek na Zephyrus Duo 15 GX550 tak výnimočný. Ako sa však hovorí, stačí raz zažiť, ako o niečom tisíckrát počuť a takmer okamžite po vybalení a sprevádzkovaní mi na myseľ okamžite prišli, odhliadnuc od bláznivých hráčov s bezodnými peňaženkami, dva typy ľudí, ktorým by sa takéto riešenie obrazoviek určite zišlo.

Prvými sú samozrejme profesionáli, ktorí pracujú s videom, alebo fotkami a ktorí by dokázali vytlažiť z lepšieho displeja s 4K rozlíšením a verným zobrazením

farieb, v spolupráci s menším, dotykovým displejom nad klávesnicou. Druhou skupina záujemcov budú určite streameri, ktorí sú často na cestách. Tí budú môcť siahnuť po herne zameranom FullHD displeji s vysokou obnovovaciu frekvenciou.

Tým sa sekundárna obrazovka určite zíde na kontrolovanie čtu ich streamu, monitorovanie informácií o hre, či samotnom notebooku, alebo akékoľvek iné programy, ktoré im uľahčujú prácu.

Zephyrus Duo 15 GX550 totiž, podobne ako iné moderné riešenia dvoch obrazoviek, neponúka iba akýsi vstavaný nemenný displej ukazujúci len pár informácií, ktoré určí výrobca, ale ide o plnohodnotný panel s rozlíšením 3840x1100 pixelov a pomerom strán 32:9. Vďaka tomu sa naň zmestí naozaj veľa informácií,

ktoré sú vďaka ergonomickému náklonu používateľom vždy na očiach, bez nutnosti používať ALT-TAB, alebo odbiehať pohľadom na externý displej.

Kto by však čakal, že ROG Zephyrus Duo 15 GX550 je iba dizajnová záležitosť, kde vzhľad a jeden trik prevažujú nad výkonom, bude určite prekvapený. Nie nadarmo som povedal, že tento notebook je možné považovať za jednu z vlajkových lodí značky ROG. V jeho vnútri, o ktorom zatiaľ nemôžem prezrádzať priveľa, sa totiž nachádza v praxi to najlepšie mobilné vybavenie, aké ponúkajú spoločnosti Intel a NVIDIA. O výkon, vyrovnávaciu pamäť a úložný priestor nebude definitívne núdza nakoľko GX550 je naozaj prémiovým modelom.

Tuhé kovové šasi, ktoré je stále kompaktné a aj pri výkonných komponentoch váži iba 2,4 kg? Jasné! Všetky potrebné konektory a možnosť nabíjať ho ako cez USB-C na cestách, tak normálnou 240W nabíjačkou? Samozrejme! Najnovší štandard WiFi a Thunderbolt konektor? Že váhate! Vychytávky ako NUM PAD ukrytý v touchpade? Mhm. A na svoje stále kompaktné telo prekvapivý výkon? O tom síce zatiaľ veľa nemôžem prezrádzať, ale povedzme, že aj tí najnáročnejší hráči a profesionáli by mohli byť spokojní.

Mojou úlohou v dohľadnej dobe bude dať tomuto notebooku poriadne do tela. Vyskúšať všetky jeho silné stránky a odhaliť aj jeho potenciálne slabšie aspekty. Pokiaľ sa však notebooky budú posúvať smerom, aký naznačuje ROG Zephyrus Duo 15 GX550, bude najbližších pár rokov naozaj zaujímavých. A to myslím len v dobrom.

Daniel Paulini



Gigabyte G32QC

CENOVĽO DOSTUPNÝ A PRITOM PARAMETRAMI ZAUJÍMAVÝ



Monitorov od spoločnosti Gigabyte, respektíve prémiového brandu Aorus, sa u nás v redakcii vystriedalo už vcelku dost' a doposiaľ' sme si ich nadmieru pochval'ovali, aj napriek prémiovejšej cene zameranej na naozaj náročných hráčov. To, že Gigabyte najprv uviedol drahšie monitory pod značkou Aorus, však nebolo na škodu, nakoľko po odskúšaní trhu a dopytu si v spoločnosti očividne povedali, že je čas ponúknuť Aorus monitormi overené vychytávky aj pod Gigabyte menom, len s prijateľnejšou cenou. A presne preto ku nám zavítal nový kúsok – Gigabyte G32QC.

Ak sa pohybujete na trhu s monitormi, možno už zo samotného mena 'G32QC' uhádnete základné parametre tohoto monitoru. Názvy monitorov sa totiž v poslednej dobe (našťastie) vcelku zoštandardizovali. Možno aj preto pri

vyhl'adávaní v online obchodoch iba s kľúčovým heslom G32QC nájdete rovnó 3 monitory od rozličných spoločností. Prvé písmenko, teda 'G', odkazuje na segment produktu, ktorým je Gaming. 32 je logicky uhlopriečka (hoci je tento údaj mierne zavádzajúci), a nakoniec QC znamená Quad-HD, teda 2K rozlíčenie a 'C' ako curved, teda zaoblený panel. Zbytok vlastností monitoru, ktoré sú však dôležitejšie, ako tieto základné parametre, rozoberiem až v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Monitory sú, napriek, či možno práve svojimi stále väčšími rozmermi a väčšími obrazovkami jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu, alebo priamo výroby, dostatočne chrániť' a je fajn vidieť, že na to v Gigabyte stále myslia aj

pri 'lacnejších' produktoch. Tentokrát ma krabica, v ktorej sa ukrýval 31.5 palcový zakrivený monitor, vcelku prekvapila svojimi kompaktnějšími rozmermi. Samozrejme, nedalo sa o nej povedať, že by bola malá, no aspoň oproti niektorým baleniam 27 palcových monitorov sa mi zdala menšia.

Po otvorení obalu ma privítal tradičný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a aj hlavný mechanizmus stojanu. V balení sa ešte nachádzajú aj všetky potrebné káble (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI) a prekvapivo aj externý napájací adaptér, ktorý sa pri Aorus monitoroch nenachádzal. Nie som si istý, či zabudovanie zdroju priamo do monitora vychádza drahšie a preto je pri tomto modeli externý adaptér, avšak na funkcionalite mu neuberá, takže sa nemám príliš na čo sťažovať.



Základná funkcionlita a konektivita

Po stránke ergonomie ponúka G32QC 100mm výškovú nastaviteľnosť a náklon -5° až $+20^{\circ}$. Možnosť otočiť obrazovku na stojato, rovnako ako aj pri iných zakrivených monitoroch, absentuje. A keď už spomínam zakrivenie, to je pri Gigabyte G32QC na hodnote 1500R, čo by malo znamenať perfektnú ergonómiu pri sledovaní zo vzdialenosti cca 1.5 metra. Osobne som si však zvykol sedávať od monitora okolo pol metra až meter a nezachytil som akékoľvek známky nepohodlia. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza 3.5 mm combo audio jack, dva HDMI porty, DisplayPort, hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom a dvojica USB 3.0 na pripojenie periférií, či nabíjanie zariadení. Po pripojení monitora USB káblom ku počítaču je naň možné nainštalovať nový firmvér, či uložiť si z neho svoje špecifické nastavenia, čo je určite veľké plus pre ľudí, ktorí často striedajú počítače, alebo majú naozaj špecifické preferencie, o ktoré by sa báli prísť. Hlavným plusom pri prepojení s počítačom je však funkcionlita OSD sidekick, program, v ktorom je možné nastaviť si monitor podľa svojich predstáv bez nutnosti ovládať ho malým joystickom na zadnej strane. Nie, že by joystick nebol dostatočne funkčný, ako aj na predošlých Aorus monitoroch, avšak s myškou to ide vždy jednoduchšie a rýchlejšie.

Parametre a funkcionlita

Papierové parametre sú pri G32QC naozaj zaujímavé, teda aspoň, ak ste hráč a ten farebne najvernejší, alebo hľadáte najjasnejší panel pre prácu s videom a fotkami. G32QC ponúka už spomínaný 31.5 panel vyrobený na VA (Vertical Alignment) technológií, ktorá viac menej spája to najlepšie zo sveta rýchlych TN

panelov a farebne verných IPS modelov. QHD, teda 2K rozlíšenie (2560x1440 pixelov), sa pomaly stáva štandardom pri hrách, podobne ako 1ms odozva, obnovovacia frekvencia 165Hz a podpora AMD FreeSync Premium Pro, čo takmer automaticky znamená kompatibilitu s G-Syncom na Nvidia grafických kartách. Gigabyte pri tomto monitore uvádza pokrytie farebných spektier DCI-P3 a sRGB na hodnotách 94% a 124%, avšak, nakoľko ide o VA panel, nie je farebná vernosť úplne špičková a pre profesionálnu prácu by som tento monitor neodporúčal. Ďalej ma mierne zarazilo, že tento monitor prešiel certifikáciou VESA Display HDR400, nakoľko je jeho maximálny jas udávaný na hodnote 350 cd/m², avšak pre bežné aj náročnejšie hranie úplne postačí. Musím však spomenúť malú chybičku krásy, ktorú som si na tomto monitore počas testovania všimol. Boli to dva svetlejšie "flaky" vo vrchnej časti panelu. Avšak tento menší nedostatok bol viditeľný iba pri maximálnom jase a len na čisto čiernom pozadí. Pri pozeraaní filmov, či hraní hier sa nedal postrehnúť.

Stále "iba" AMD FreeSync

Rovnako ako pri predošlých monitoroch, som si aj pri G32QC musel odskúšať, či podpora AMD FreeSync technológie znamená aj podporu G-Syncu alebo nie. Pre vysvetlenie, FreeSync, ako softvérové riešenie, pracuje na odstránení takzvaného screen tearing, teda trhaníu obrazu v hrách. Grafické karty spracovávajú obrazy s rozdielnou účinnosťou a rýchlosťou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnávať obnovovacej frekvencii monitoru a výsledkom môže byť pri rýchlej zmene pohľadu napríklad zobrazenie polovice snímky z novej scény v hornej polovici monitora a predošlej v spodnej. Problémom doteraz bolo, že hlavní hráči na poli grafických kariet, AMD



aj NVIDIA, prišli s vlastnými riešeniami tohoto problému, ktoré však dlho neboli kompatibilné. Kvôli tomu si museli hráči snažiť sa predísť screen tearingu dlhé roky vyberať monitor podľa značky grafickej karty. NVIDIA minulý roka ohlásila, že G-Sync funkcionlita na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitorami disponujúcimi FreeSyncom. Dobrou správou pre všetkých majiteľov novších grafických kariet od spoločnosti Nvidia a potenciálnych majiteľov tohoto monitora je, že G32QC automaticky podporuje aj G-Sync.

Zhrnutie

Bolo len otázkou času, kedy sa na Slovenskom trhu objavia aj monitory s nápisom Gigabyte, keď sa Aorus kúskom natolko darilo. Gigabyte priniesol pre hráčov naozaj zaujímavý monitor, ktorý poteší ako začiatočníkov, tak aj náročnejších používateľov. Spojenie 2K rozlíšenia, zakriveného displeja, vysokej obnovovacej frekvencie a nízkej odozvy zabalené do 31.5 palcového balíku je za cenu okolo 400 vcelku zaujímavou voľbou, nehovoriac o tom, že u väčšiny predajcov je ku tomuto monitoru pribalená aj šikovná myška Gigabyte Aorus M4 v hodnote ~30 eur.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obnovovacia frekvencia 165Hz
- + AMD FreeSync kompatibilný s G-Syncom
- Iba VA panel
- Menšie nedostatky panelu po stránke farieb

HODNOTENIE:



Lamax X10.1

ŠPORTOVÁ KAMERA ZA DOSTUPNÚ CENU



O tom, ako sa konzument pri kúpe spotrebnej elektroniky rozhoduje, si môžete myslieť čokoľvek. Faktom však ostáva, že cenová relácia je jedným z prvých troch argumentov pred finálnym verdiktom. V súvislosti so segmentom športových kamier sme už akosi zvyknutí na dve roviny. Tá prvá reprezentuje strop a nesie označenie GoPro. S ňou sa však, pochopiteľne, spája pre niekoho nesmierne vysoká cena. Tou druhou sú, naopak, lacné alternatívy z čínskych manufaktúr, ktoré prehadzujú šablóny výrobkov tak rýchlo, že jeden deň produkujú kefu na záchody a druhý tlačia neoriginálne nárazníky pre Teslu. Je preto logické, že lacnejšia športová kamera – výrobok určený primárne do extrémnych podmienok, často zlyhá skôr, než si niekde v Alpách stihnete zlámať členok na dve časti. Našťastie, dieru medzi cenovým stropom a dnom, ako to rád nazývam, sa pomaly ale isto snaží zaplniť nejedna zaujímavá alternatíva a od Českej značky Lamax sa

mi nedávno do rúk dostala ich kamera s označením X10.1. Tá reprezentuje prémiovú kvalitu za prijateľnú sumu, a práve na ňu sa dnes spoločne pozrieme.

Začnime rovno bohatým príslušenstvom, na ktorom spomínaný Lamax stavia svoju obchodnú politiku, zvlášť pri produktoch

tohto druhu. Kamera určená do snehu, vody alebo dažďa sa nezaobíde bez poutivého hermeticky uzatvoreného puzdra a série redukcií na uchytenie. Presne toto vás za sumu cca 180 eur v pekne spracovanom prebale čaká, plus zopár vecí navyše. Samotné vodotesné puzdro je schopné odolať tlaku pod





vodou až do hĺbky 40 metrov, a zároveň, samozrejme, poslúži aj v mrazivom a daždivom počasí. Druhou zásadnou pridanou hodnotou je dvojica batérií, ktoré vám zabezpečia dostatok energie na „zmrazčenie“, či už zaznamenávate vlastné vyčítanie, alebo natáčate opitých kamarátov naokolo. Jeden mini akumulátor poskytuje 90 minút energie za predpokladu, že nakrúcate vo Full HD rozlíšení.

Keďže však Lamax X10.1 dokáže zaznamenať video aj v 4K kvalite, výdrž batérie v tomto prípade klesne o takmer trištvrte hodiny na jednu batériu. Stále však ide o štedrú časovú os, počas ktorej stihnete vytvoriť kvalitné dovolenkové zábery aj s odvozom do nemocnice. Pokiaľ ide o balenie, je nutné ešte spomenúť náramok na ruku s tromi tlačidlami, ktorými môžete ovládať kameru aj vtedy, keď je pripnutá na nedosiahnuteľnom mieste.

Súčasťou balenia je aj pevné plastové puzdro

Pomaly sa môžeme v krátkosti presunúť k hodnoteniu dizajnu. Nech už hovoríme o akejkoľvek inej značke, v tejto oblasti nemá Lamax čím vytrčať z davu. Ak to trochu nadnesiem, tak X10.1 je ako krabička zápalky, ktorú skryjete do dlane. Na pogumovanom povrchu sa



nachádza štvorica tlačidiel, ako aj celkom nechránené vstupy pre pamäťovú SD kartu (maximálna prístupnosť dát len do 64 GB), USB a Mini HDMI.

Pozornosť by sme však mali zamerať na zadnú stranu, ktorá je striktne vyhradená pre dvojpalcový bezdotykový LCD displej. Pri ňom sa musím zastaviť, keďže skutočne ide o najvýraznejšie negatívum tohto produktu. Obrazovka je nesmierne nízkej kvality a pozorovací uhol je taký mizerný, až máte občas pocit, že ani pri sledovaní v ideálnom uhle displej nezvládne poskytnúť jasný prehľad o svojom rozhraní. Aby som však túto negatívnu časť trochu zjemnil, musím spomenúť, že k dispozícii je špeciálna aplikácia priamo od spoločnosti Lamax, ktorá dokáže kameru spárovať s vaším telefónom a všetky nastavenia, ako aj záznamy, môžete sledovať priamo cez telefón. Asi vás nijako nešokujem informáciou, že nahrávanie beží primárne pod sériou kodekov H.264 a H.265, ale ak máte chuť siahnuť po MP4 formáte alebo radi fotografujete, k dispozícii máte 12MPX rozlíšenie s JPG súborom. Apropos, vyššie uvedené videá vo formáte 4K dokáže kamera dostať na hranicu 30 snímok za sekundu, a pri Full HD sa s ňou môžete priblížiť k príjemným 120 FPS.

Ako som vyššie spomínal, že cena je argument, ktorý zásadne pôsobí na finálne rozhodnutie bežného spotrebiteľa, tak ďalším dôvodom, prečo vytiahnuť peňaženku, je, dozaista, kvalita zachyteného záznamu. Lamax X10.1 sa síce snaží dotiahnuť na oveľa drahšiu konkurenciu, ale darí sa jej to len okrajovo. Všetko záleží na tom, v akom prostredí videá zaznamenávate. Za pekného slnečného počasia, keď kameru máte, ideálne, na nadpriemerne kvalitnom gimbále, sa vaše diela budú môcť vyrovnávať rodine GoPro (nezabudnite však vypnúť automatický stabilizátor). Pri 4K však musíte počítať s trhaním

obrazu a akonáhle sa zdroj svetla rapídne zníži, nastúpi tradičný šum a vaša namrzená tvár. Prístroj dokonca dokáže zaznamenávať aj zvuk, ktorého kvalita, prekvapivo, nie je vôbec na zahodenie.

X10.1 je jednoducho produkt patriaci do stredného prúdu a napriek všetkému, čo ponúka už pri samotnom rozbalení, sa pred jeho výberom sami seba spýtajte, do akej miery ste ochotní v oblasti kvality záznamu pristúpiť na zopár kompromisov.

Poteší možnosť zapnutia HDR

Keďže som v tomto teste mal v rukách výrobok českej spoločnosti, je asi samozrejmé, že Lamax ponúka lokalizované rozhranie, ako aj podrobný návod na obsluhu. Pomocou Wi-Fi a Bluetooth môžete X10.1 spárovať s ďalšími zariadeniami, a objaviť tak kopu nastavení, ako aj niekoľko efektívnych režimov nahrávania (Time-Lapse, Slow-motion). To všetko účelovo zabalené v pevnom a prenosom kufríku, ktorý vám môže pokojne padnúť do snehu a piesku bez toho, aby ste sa báli poškodenia.

Verdikt

Stredná trieda akčných kamier v súčasnosti ponúka slušný výber a práve Lamax X10.1 si aj napriek niekoľkým prekážkam zaslúži byť jeho súčasťou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax Cena s DPH: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ bohaté príslušenstvo
+ dizajn
+ prepojenie pomocou aplikácie

- nekvalitný displej
- nekonzistentná kvalita záznamu

HODNOTENIE:



ROG Zephyrus G14

KOMPAKTNÝ A ELEGANTNÝ



Keď som vám v minulom preview článku tak nejak povrchno naznačil, v čom tkvie čaro nového člena „republiky pre hráčov“, teda ROG z radu Zephyrus, určite ste si zapamätali hlavne vetu „najvýkonnejší 14-palcový herný notebook na svete“. Ak by som do vás teraz vložil ešte o kúsok viac dôvery, možno by ste si spomenuli aj na opis špeciálneho LED panelu umiestneného na vrchnej strane tohto prenosného krásavca. Vo finále však stále platí, že firmy chrlia rok čo rok nové redizajnované produkty a človek sa čoraz viac stráca v tabuľkách, ktoré dookola opakujú indície o výkone a cenovo odlišných vnútornostiach. V nasledujúcom texte preto skúsím čo najjasnejšie zhodnotiť výslednú kvalitu ROG Zephyrus G14 bez prehnane špecifických údajov tak, ako keby ste sa práve rozhodli investovať do kompaktného prenosného počítača, ktorý vás uspokojí nielen po stránke hernej, ale aj po tej kancelárskej.

Začnem možno trochu smutnou správou (minimálne pre mňa), keďže na test som obdržal G14 verziu bez spomínaného LED panelu, čím sa môj sen o prezentácii najnovších COVID-19 meme obrázkov v spoločnosti svojich vždy tolerantných spoluobčanov rozplynul ako para nad

hrncom. Našťastie, túto absenciu mi ako tak vynahradil samotný výkon prístroja, ktorý bežal na Ryzen 7 4800HS a GTX 1660ti karte, a to všetko s 16 GB RAM. Určite je vám jasné, že išlo o dostatočný motor schopný rozbehnúť aj väčšinu najnovších AAA hier s nejakým tým





logickým kompromisom. Kto by však v zmysle grafickej karty potreboval niečo o schodík vyššie, určite si môže priplatiť za RTX 2060, ale to už záleží od vašich preferencií a stavu konta. Ostatne, u sympatií môžeme ešte v krátkosti ostať. Štrnásť-palcový Zephyrus sa predáva v dvoch farebných vyhotoveniach, pričom mne pristálo na stole biele vyhotovenie vrchnej časti (z polovičky predierkovanvej pre už spomínanú LED diskotéku) a strieborný zvyšok. Kto by nechcel takéto dost' výrazné sfarbenie, môže siahnuť po tmavom variante, ale vo finále ide, samozrejme, len o nepodstatný detail.

Opäť to efektné otváranie

Klíbové vyzdvihnutie zadnej časti tela prístroja simultánne s jeho otvorením je už jasný ikonický znak výrobkov od spoločnosti ASUS a ich herná ROG divízia v tom, samozrejme, ďalej pokračuje. Práve onen užitočný priestor medzi spojmom obrazovky a krátkou cestičkou k prvým tlačidlám klávesnice sa opäť využíva na odvádzanie tepla. To je u hernej mašinky vždy jeden z najhorúcejších artiklov skúmania a v prípade G14 sa môžeme rozprávať o slušne odvedenej práci inžinierov, ktorí, pochopiteľne, ťažia z už spomínaného patentu otvárania. Pri plnej záťaži prístroja som však v istých bodoch klávesnice objavil niekoľko prehnané horúcich miest, čo platí aj o spodnej strane, ktorá sa časom dokáže tak rozpáliť, až je takmer nemožné hrať s prístrojom umiestneným len tak na kolenách. Materiálovo sa tu rozprávame o zmesi hliníku a plastu, z čoho je dnes už problém poznať, čo je čo bez toho, aby ste si celý prístroj neprikladali na pery (toto, mimochodom, nerobte na verejnosti, budete vyzerat' prinajmenšom podozrivo).

Po otvorení brány do sveta plnohodnotného prenosného hrania s vysokými nárokmi na vás vyskočí po stránke dizajnu príjemne riešená klávesnica. Tá používa takzvaný efekt

Cyberpunku, ako to ja sám často nazývam, čiže nejde v zabehnutých kolajach akejsi tradičnej symetrie. Tu sa na moment môžeme zastaviť a venovať slovíčko na adresu kvality písania. Iste, opäť by ste mi mohli oponovať, že herný notebook si nekupujete, len aby ste na ňom písali s kadenciou stenografa, ale ako som už vyššie spomenul, G14 beriem ako takého malého obojživelníka. Tento predpoklad staviam prinajmenšom na jeho vysokej kompaktnosti, ale aj na dobrom pocite pri tvorení textu ako takého. Písanie je teda aj cez logicky nízky profil spínačov príjemné, čo sa však už o jednofarebnom podsvietení tvrdiť nedá. Nejde ani tak o absenciu onoho dnes populárneho RGB svetielka s miliónmi odtieňov, ale skôr o praktickejší aspekt. Klávesnica je totiž osvetlená nepravidelne a aj vo veľkej temnote máte niekedy problém v rýchlosti identifikovať, kam sa to váš prst rozhodol poslať impulz. U takto luxusného produktu z hľadiska ceny, výkonu až po dizajn, to beriem ako značné negatívum, ktoré sa podpíše aj na finálnom hodnotení.

V súvislosti s klávesnicou je asi fér spomenúť, že v jej ponuke absentuje numerická časť, čím si asi ROG nárokuje

onú prevahu v cieľení na videohry ako také. Rovnako tak niektoré klávesy unikli zo všeobecne zavedených pozícií a premiestnili sa o pár centimetrov inam, čo však neberte ako nejaký výpočet negatív, skôr len ako informačnú hodnotu. Váš zrak sa aj tak bude väčšinu času krútiť okolo štyroch špeciálnych tlačidiel na vrchnej lište, kde nájdete rýchlu možnosť regulácie hlasitosti, ale hlavne odkaz na ROG aplikáciu. Tá vás bude zo všetkého zaujímať najviac, keďže v jej možnostiach sa nachádza úplne celá škála informácií, pričom priamo cez ňu je možné nastavovať aj už dnes niekoľkokrát spomenutý LED efekt.

Pri štrnástich palcoch je samozrejmosťou Full HD rozlíšenia obrazovky s viac než stopercentnou sRGB, ktorá okolo svojho obvodu nenecháva veľa priestoru na prázdnotu. Je schopná vám poskytnúť krásnych 120Hz a celkovo spĺňa tie najnáročnejšie požiadavky, ktoré ako dobre platiaci zákazník právom máte. Trochu som sa však zarazil pri zistení, že tento notebook neponúka žiadnu formu webovej kamery, čo trochu zráža jeho použitie pri tradičnej sociálnej komunikácii. Hoci je notebook G14 vybavený podľa mňa úplne zbytočnými reproduktormi 2,5 W (výšky zvlášť), ak sa však rozhodnete na ňom pozerat' film alebo seriál, tento pre hráča s headsetom na hlave menej dôležitý aspekt určite doceníte. Zvuk je teda celkovo na bežné použitie viac ako uspokojivý, ale pre gaming ako taký odporúčam nekazit' si zážitok a siahnuť po slúchadlách.

Ak som jemne krútil hlavou nad prehnaným nárokom kladeným na výkon a rozmiestnenie reproduktorov, tak u pozícií jednotlivých vstupov a výstupov na tele prístroja sa musím chytiť za hlavu. Najmä rozhodnutie umiestniť





HDMI na ľavú stranu a nepripojiť k nemu žiadny USB port (je tam „len“ USB-C) považujem za veľkú chybu, a to hlavne v momente, keď budete chcieť tento herný laptop pripojiť s virtuálnou realitou. Na ňu totiž dokáže vygenerovať dostatočný výkon a isté VR zariadenia sa práve na základe pozície HDMI a USB vstupu do tela tohto počítača strkajú dosť komplikovane. Rovnako tak vstup pre nabíjanie, ktorý je usadený v strede a tesne nad spomínaným HDMI, teda na ľavú stranu, môže za určitých okolností komplikovať vaše pohodlie. Toto sú však opäť veci, aké môžu a často aj spadajú do silne subjektívneho vreca potrieb, čiže ich netreba okamžite radiť do silných negatív.

Grilované stehienka

Vrátim sa stručne k už vyššie spomenutému zahrievaniu. Ak by ste G14 používali na priemerne náročné

hry a netrúvili u nich prehnane dlhý čas, je dosť možné, že ten celkový pocit prehrievania sa ani nepostrehnete. Kto však bude výkon (nech už ten, čo som mal k dispozícii ja na test, alebo ešte vyšší) opierať o najmodernejšie hry s vysokým nárokom na grafiku, dostane do rúk samostatné topné teleso.

Za týchto okolností je nutné notebook pokladať na tvrdý povrch a izolovať ho tak od vášho tela, a rovnako musíte pochopiť možnosti taktovania procesoru Ryzen 7 4800HS, ktoré sú dostatočne široké a dokážu vám s vyššou teplotou pomôcť (tu nastupuje na scénu spomínaná ROG aplikácia). Bolo by asi jednoduché oboriť sa na dnes už raz spomenutých dizajnérov tohto produktu, ale tak vysoký výkon u takto kompaktných prenosných počítačov sa v tomto smere krotí nesmierne náročne, pričom súčasné technológie v tejto oblasti stále nenašli nejaký uspokojivý konsenzus.



Všetko tu zase ide ruka v ruke. Vyšší výkon znamená vyššie zahrievanie a s ním spojený aj vyšší hluk ventilátorov. Na toto sme si však už dávno zvykli a ak chcete, aby vám nový Zephyrus G14 zaručil potrebné FPS hodnoty a nezradil ani v tých najkritickejších momentoch, je nutné so všetkými nepríjemnosťami vopred počítať. Na samotný záver som sa rozhodol, možno trochu netradične, posadiť batériu. Je jasné, že v momente, keď by ste chceli hrať naplno a bez kompromisov, tak vás akumulátor s inak pomerne slušnou cifrou 72Wh podrží len pár hodín (doslova). Na kancelársku prácu a nejaké to pozretie Netflixu to však stačí a v priemere vám batierka v tomto scenári poskytne šesť až sedem hodín. Kto by išiel ešte ďalej a chcel G14 využiť len na tvorenie textu, pri minimálnom jase dostane viac než desať hodín.

To nás celé vracia na úplný začiatok, kde som predmet recenzie definoval ako kompaktný mini notebook schopný vás uspokojiť pri náročnejšom hraní a aj pri bežnom kancelárskom využití. Tento mix používateľského prístupu do finále platí, ale treba si uvedomiť, že pri cene približne 1500 eur vás tento ultrabook postaví pred niekoľko vyššie vymenovaných prekážok a nie každý sa s nimi dokáže zmieriť.

Verdikt

Najvýkonnejší 14-palcový herný notebook na svete obstál viac-menej so ctou. Než sa však preň rozhodnete, treba sa dobre oboznámiť s jeho väčšími a menšími nedostatkami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

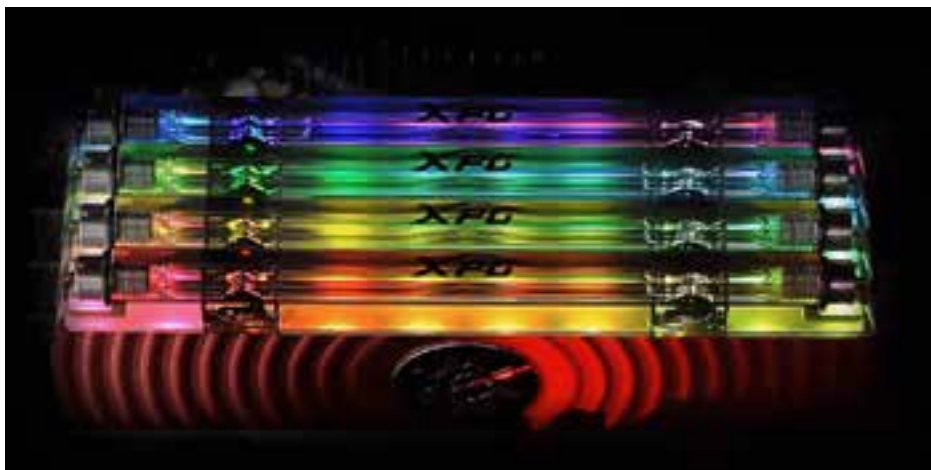
+ Dizajn	- Prehrievanie
+ Celková kompaktnosť	- Podsvietenie klávesnice
+ AniMe Matrix LED efekt	- Rozloženie vstupov a výstupov

HODNOTENIE:



XPG Spectrix D80

PRVÉ KVAPALINOU CHLADENÉ PAMÄTE



Spoločnosť ADATA sa zrejme zapíše do počítačovej histórie ako prvá, ktorá uviedla kvapalinou chladené operačné pamäte na PC trh. Má však takýto koncept skutočne aj zmysel, alebo je to len na efekt?

Balenie

Pamäte nám dorazili v malej krabičke, kde sme okrem používateľského manuálu nenašli nič podstatné. Ide teda o skutočný minimalizmus.

Konštrukcia modulov a dizajn

Samotné pamäte na prvý pohľad ohúria unikátnym vzhľadom, ktorý asi nikde inde nenájdeme. Je to najmä vďaka unikátnej uzavretej trubici s kvapalinou s nízkym bodom varu, ktorá zlepšuje odvod tepla zo samotných heat spreaderov. Ďalej je tam viditeľný LED pásik, ktorý trubice veľmi pekne osvetľuje. RGB je plne nastaviteľné či už cez samostatnú XPG

aplikáciu, alebo cez ďalšie od výrobcov základných dosiek, ktoré tieto pamäte podporujú – ASUS, Gigabyte, MSI a ASRock.

Testovanie

Samotné pamäte boli testované na AMD platforme, konkrétne na procesore Ryzen 3600 so základnou doskou Gigabyte X570 Aorus Elite. Pamäte bez problémov pracovali na prednastavenom XMP profile od výrobcu – teda 3600MHz s časovaním CL18-18-18-38 a 1T. Potešia aj čipy Samsung, ktoré sľubujú slušné možnosti ďalšieho ladenia, aspoň teda podľa CPU-Z. Meranie rýchlosti čítania, zápisu, kopírovania a latencie sme uskutočnili v programe AIDA 64. Výsledky boli pomerne slušné, dokazujú to hodnoty, ktoré atakujú 50GB/s, pri zápise takmer 29GB/s a latencie rovných 80ns.

Čo sa pretaktovania týka, Ryzen platforma na to nie je úplne najvhodnejšia, teda

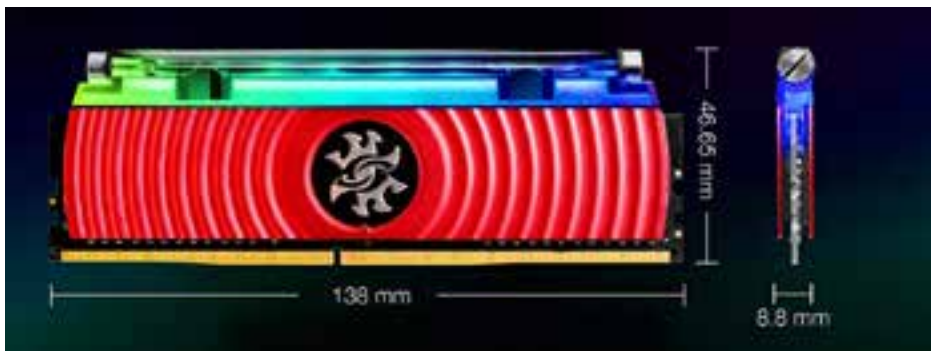
hlavne z hľadiska reálneho prínosu vysokých frekvencií. Ryzen 3000 najlepšie funguje práve s frekvenciou 3600MHz alebo ešte 3733MHz, pri väčších frekvenciách už automaticky znižuje frekvenciu Infinity Fabric a rastú latencie. 3733MHz pre pamäte nebol absolútne žiadny problém a to pri krásnom časovaní CL16-16-16-36 a 1T a pri napätí len 1,4V. Pri časovaní pamätí CL19 sme dosiahli frekvenciu až 4200MHz pri napätí 1,45V a určite by sme sa dostali ešte o niečo vyššie.

Priepustnosť pri čítaní narástla až na 53GB/s, naopak, pri zápise sa znížila na 25GB/s a latencia narástla na 90ns. Pri 3733MHz to boli hodnoty 52GB/s čítanie, 30GB/s zápis a 78ns latencia.

Záverečné hodnotenie

XPG D80 od spoločnosti ADATA D80 sú veľmi zaujímavým kúskom hardvéru. Nevieme síce zhodnotiť, či tento typ chladenia úplne efektívne funguje, hoci je pravda, že heat spreadery boli relatívne studené a teploty pamätí nijako extra vysoké. To však môže byť spôsobené aj dobrým workflow v PC, kde boli testované. Extrémne nás ale potešili kvalitné čipy, ktoré umožňujú ladenie vysoko nad 4GHz, špičkové spracovanie, a ešte krajší dizajn. Nepoteší, bohužiaľ, cena, ktorá je pomerne vysoká a začína na približne 130 eurách, ale za prémiový a špičkový produkt sa jednoducho platí. Oproti G.SKILL konkurencii je cena v poriadku, keďže ten sa blíži k 4GHz až s modulmi s cenovkou okolo 180 eur. Za nás pamäte rozhodne odporúčame, nie sú však pre každého.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Cena s DPH: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekný dizajn s LED RGB podsvietením
+ špičkové spracovanie
- pre niekoho cena, za prémiovosť sa však platí

HODNOTENIE:

★★★★★

Logitech G915 TKL

TOMU VRAVÍM PORIADNA VÝDRŽ BATÉRIE



Stálica na scéne pomalého odsekávania z onoho jantára dokonalosti, ako to ja nazývam vždy vtedy, keď si niekto mimovoľne povzdychne na tému nekonečného vývoja herných klávesníc, teda spoločnosť Logitech, je opäť tu. Tentokrát si jeho inžinieri a dizajnéri položili na ponk základ mechanickej klávesnice G915, teda nízkoprofilové spínače osadené do kovového šasi, a odsekli pre game scénu prevažne nepotrebnú numerickú časť. To by však z pohľadu inovácie bolo asi až príliš málo, preto v zmysle používateľskej prístupnejšieho zariadenia zapracovali na pár ďalších novinkách. Práve na ne sa zameriava nasledujúci text, ktorý nemusíte nutne brať len ako sladkú mrkvu posadenú pred oči herných nadšencov – ostatne, výsledná kvalita G915 TKL môže pokojne osloviť aj inú špecifickú sortu koncových zákazníkov.

Rýchly bezdrôtový prenos pomocou technológie Lightspeed vám už nemusím bližšie predstavovať, keďže Logitech – ako švajčiarsky výrobca celosvetovo populárneho hardvéru – si na ňom stavia PR v prevažnej väčšine svojich najnovších

produktov. V prípade novej G915 sa však po boku extrémne rýchlej odozvy 1ms (to najdôležitejšie, čo o Lightspeed potrebujete poznať) môžete tešiť aj na možnosť pripojenia cez Bluetooth, čím sa výhody používania okamžite rozširujú





do nových sfér. Toto ale stále nespadá pod výpis vyššie spomínaných noviniek, a tak vás radšej posuniem k celkovej výdrži samotnej batérie, ktorá sa v tejto novinke dočkala skutočne poriadnych hodnôt. Po plnom nabití, ktoré som ja sám a na úplne novej vzorke poskytnutej pre recenziu zmeral na hranici 3,5 hodiny čistého času, mi klávesnica vydržala v plnom chode viac než tridsaťpäť hodín, čo sa síce úplne nezohoduje s udávanou normou, v každom prípade ide v tomto smere o veľký nadštandard.

Asi je čas na vás vytásiť finálnu cenu, keďže predpokladám, že sa vám práve takto podaný kus univerzálneho hardvéru asi začal poriadne páčiť. Štartovná cenovka sa pohybuje okolo sumy 230 eur, čo asi okamžite schladí jedného z vás. Platíte tu však za prémiové materiály, ako aj dlhodobú spoľahlivosť troch variantov

spínačov (klikacie, hmatové a lineárne), z ktorých som práve u tejto spoločnosti mal vo finále vždy dobrý pocit. A bolo úplne jedno, či práve realizujem ostrý test pomocou frenetickej multiplayer hry, alebo búšim do kláves počas písaní článkov. Tá radosť a istota vibrujúca pod prstami sa nijako nezmenila. Komu by prekážala (najmä pri online hraní) ona bezdrôtová forma pripojenia, môže, pochopiteľne, klávesnicu jednoducho prepojiť aj pomocou priloženého káblu. Tu však musím opäť tasiť pre niekoho možno prehnanú kritiku, a to v zmysle absencie USB-C vstupu. Hold, mne proste tento aspekt - a zvlášť v roku 2020 - vždy a kruto brnkne po nose. Nevytvíja sa len hardvér, ale samozrejme, s ním aj stále lepší a lepší G HUB software. Prostredníctvom neho je opäť možné prispôbiť si celú tú paletu RGB prskaviek alias efektov, ktoré stále nepovažujem za nejako dôležité, ale



bolo by asi rýdzim šialenstvom to v takto drahom zariadení zámerne blokovať. Oveľa dôležitejšia je však možnosť individuálneho nastavenia profilov, kde si môžete doslova definovať každú jednu klávesu uloženú v krásne štíhlym tele G915 TKL. Tu sa musím ešte stručne vrátiť k spomínanej výdrži batérií. Ten môj vlastný údaj, okolo 35 hodín čistého chodu zariadenia, počíta s maximálnym jasom, ako aj plnou RGB záťažou, a tak nejde o nejaké zámerné zavádzanie zákazníka bližšie nešpecifikovanou štatistikou. Nová reedícia G915 je minimálne po stránke sily akumulátoru na tom o 50% lepšie než zvyšok konkurencie, čo je neoddiskutovateľný fakt. Navyše, po stránke dizajnu sa tu rozprávame o efektne tenkom šasi s poriadne dlhou životnosťou.

Logitech G915 TKL beriem vo výsledku ako krásny medzikus medzi G815 a G915, ktorý svojou ponukou možností uspokojí ako rýdzo ladených profesionálov (myslené teraz na game komunitu), tak aj bežných konzumentov s multitasking potrebami. Ide o odolnú a kompaktnú klávesnicu s dostatočnou ponukou spínačov a extrémne dlhou životnosťou batérie, ktorá vás vo svojej poslednej kapitole môže odradiť hádam len pomerne vysokou cenovkou. Ak sa vám však tento produkt ako taký páči, určite si počkajte a o pár mesiacov možno aj tá cena klesne na pre vás prijateľnejšiu sumu.

Verdikt

Odolná, tenká, spoľahlivá, kompaktná, a tak aj trochu drahá.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Cena s DPH: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Odolnosť
+ Kompaktnosť
+ Spoľahlivé spínače
+ Vysoká výdrž batérie
- Cena

HODNOTENIE:



Aorus B550I PRO AX

MALÁ, ALE PREKVAPIVO VÝKONNÁ



Nová generácia dostupnejších AM4 matičných dosiek je konečne tu. A zo spoločnosti Gigabyte, pod prémiovou značkou Aorus, k nám zavítala veľmi zaujímavá doska malých rozmerov, no s veľkým potenciálom. Kto totiž túži po naozaj kompaktnom počítači, väčšinou siahne po doskách s formátom ITX alebo mATX. Nie každý malý počítač však musí trpieť aj malým výkonom. Preto je už na prvý pohľad doska menom Aorus B550I PRO AX plná funkcionality a mala by byť schopná fungovať aj s tými najvýkonnejšími procesormi Ryzen 3XXX generácie. A nakoľko si v Gigabyte očividne naozaj veria, dorazila táto doska na testovanie spolu s procesorom AMD Ryzen 9 3950X. 16 jadier, 32 vlákien, jedna ITX doska. Ako sa jej darilo, to sa už dočítate v riadkoch nižšie.

Kompaktné, teda SFF (Small Form Factor) počítače sú mojou miernou slabosťou. Čo je celkom prekvapivé, nakoľko najbližšie sú môjmu srdcu obrovské skrinky ako Fractal Design Define S2, alebo rad Corsair Obsidian behemotov.

Napchať výkonný počítač do obrovskej skrinky nie je žiadna výzva a možno preto som pred časom začal snívať o kompaktnom a prenosnom počítači, s obstojnou grafickou kartou použiteľnou na občasné LAN párty, ale aj s dostatočne výkonným procesorom, aby zvládol náročnejšiu prácu ako renderovanie videa.

ITX dosky sa mi v úvahách o takomto systéme objavovali stále častejšie a ja som preto nepremárnil šancu vyskúšať si, čo zvládne nový B550 čipset

v spojení s tak krutým procesorom v stiesnenejších priestoroch.

Obal a jeho obsah

Ako aj pri iných ITX doskách, balenie mierne prekvapí svojimi kompaktnými rozmermi, no pri formáte ITX, ktorý predstavuje plošný spoj s rozmermi 17 x 17 cm, je to len logické. Avšak aj napriek menšej veľkosti sa v tomto balení ukrýva veľké množstvo doplnkov. Tie sa ale, samozrejme, nachádzajú pod matičnou doskou uloženou v mäkkej pene chránenej antistatickým obalom. Až pod ňou, v oddelenej časti, je aj všetko príslušenstvo. To pri tomto kúsku predstavuje pár vždypripravených brožúrov, informačných pamfletov a DVD s drivermi, dva čierne SATA káble, pár skrutiek na uchytenie M.2 SSD disku,

AORUS nálepka a pri ITX doskách s príponou AX aj pripojiteľná WiFi anténa. Kryt zadného panelu sa v balení tentokrát nenachádza, nakoľko je po vzore novších modelov zakomponovaný priamo do dosky.

Prvé dojmy a spracovanie

Orlie logo je pri Aorus produktoch už stálicou a nezdobí iba balenia produktu, ale dá sa vo väčšine prípadov nájsť v nejakej forme aj na samotných Aorus doskách, grafických kartách, či iných produktoch. Pri Aorus B550i Pro AX sa orol usadil na robustnom heatsinku jedného z M.2 slotov aj na kryte zadného panelu. Doska je ladená do kombinácie čiernej a striebornej, vďaka čomu zapadne k takmer akejkoľvek kombinácii farby. Je mierne smutné, že pri ITX počítačoch je dizajn dosky, skrz menšie priestory a veľa káblov/komponentov, málokedy viditeľný, nakoľko táto sa naozaj vydarila. Avšak aj vedomosť, že vnútri počítača tróni, síce nevidená, no stále moderne a k svetu vyzerajúca doska, majiteľov určite poteší. Ďalej po stránke funkcionality a funkčného dizajnu musím určite pochváliť kovový kryt na zadnej strane, ktorý je v prípade nutnosti (v niektorých naozaj malých skrinkách) možné dať jednoducho dole, robustné chladiče napájania a už spomínaný chladič vrchného M.2 slotu.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Začiatkom minulého roka sme sa mali možnosť pozrieť na takpovediac predchodcu tejto dosky s označením



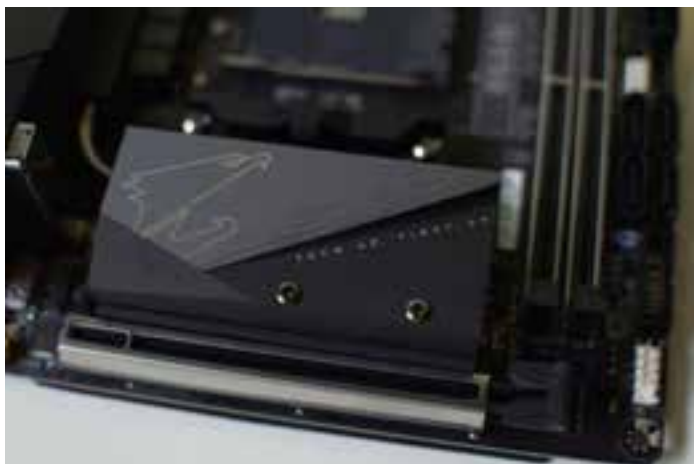
Aorus B450i Pro WIFI. Túto dosku som si pochvaloval, nielen kvôli veľkej výbave v kompaktnom formáte, ale nakoľko jej premyslené riešenie napájania v prevedení 4+2 fáz zvládlo obslužiť aj Ryzen 7 2700X. 4+2 fázy by však už na tohtoročný TOP od AMD nestačili, preto ponúka Aorus B550i Pro AX 6+2 fázové napájanie v podaní kvalitných Intersil ISL99390 VRMIek, vládajúcich až 90A na fázu, ktoré je bežné vidieť na prémiových Z490, či TRX40 matičných doskách. Zmenami a vylepšeniami však prešlo viacero interných komponentov. Pozornejší čitatelia mohli

zachytiť, keď som spomínal chladič vrchného M.2 slotu. To mohlo napovedať o tom, že na tejto maličkovej doske sa nachádza aj druhý M.2 slot a je to naozaj tak. Na zadnej strane dosky by si ho menej pozorný majiteľ možno ani nevšimol, no pre náročnejších používateľov bude určite skvelou správou. Nehovoriac o tom, že nový B550 čipset ponúka podporu štandardu PCIe 4.0, čiže aj najnovších, neskutočne rýchlych SSD diskov. Do pozície na zadnej strane však osobne odporúčam používať iba PCIe 3.0 a možno dokonca len M.2 SATA SSD disky, nakoľko NVMe a PCIe 4.0 SSDčka majú tendenciu vydávať oveľa viac tepla ako ich predchodcovia. Komu by však nestačili dve pozície na M.2 disky, poslúži štvorica SATA portov. Inak je rozloženie dosky viac menej štandardné. O zvuk sa stará osvedčený kodek Realtek ALC1220-VB, o internet Realtek 8125BG čo znamená nielen 2.5 gigabytové prenosy, ale aj WiFi 6 AX a Bluetooth 5.0 a dvojicu DIMM slotov je možné osadiť RAMkami (aj ECC unbuffered) s kapacitou až 64 GB.

Ďalšie interné a externé konektory

Zadný panel s konektormi ponúka opäť až 3 video výstupy (2 x HDMI 2.0, 1 x DisplayPort 1.2) 6 USB portov (4 x USB 3.2 Gen 1 a 1 x USB 3.2 Gen 2 a jeden USB-C) z čoho jeden je špeciálne určený na možnosť updatovať BIOS bez prítomnosti procesoru, dvojicu konektorov pre anténu WiFi a BT a na záver trojicu audio konektorov. „Vnútri“ matičnej dosky sa nachádza už spomínaná štvorica SATA 6 Gb/s konektorov, dvojica M.2 pozícií, jeden





USB 3.0 a jeden USB 2.0 interný konektor a trojica konektorov pre ventilátory (CPU FAN, 1x normálny 4-PIN FAN header a jeden FAN header s menším formátom, no prepojavacím káblikom priloženom v balení). Na záver sa na doske nachádza ako D-LED konektor pre adresovateľné RGB podsvietenie, tak aj konektor pre staršie 12V/G/R/B LED komponenty. Jediné, čo mi na interných konektoroch chýba, je asi interný USB-C konektor, ktorý by som na doske videl oveľa radšej ako oba druhy RGB konektorov. Predsalen, už je rok 2020 a väčšina nových skriniek, aj kompaktných, na prednom paneli ponúka USB-C konektor.

BIOS a testovanie

Na BIOS, respektíve UEFI od spoločnosti Gigabyte sa niektorí ľudia ešte stále sťažujú a ja sa s týmto názorom stále osobne nestotožňujem. Áno, niektoré spoločnosti možno ponúkajú mierne intuitívnejšie prostredie, no je to viacmenej iba o sile zvyku. Pri taktovaní, ale aj bežnom používaní som sa ani nikdy necítil stratený a navigácia spolu s ponukou možností mi bola v drvivej väčšine prípadov nápomocná, namiesto toho, aby som na ňu nadával. Tejto doske som chcel dať najprv poriadne do tela, čo znamenalo inštaláciu do veľkej skrinky s dobrým prútokom vzduchu, kde som si dovolil procesor aj mierne pretaktovať, a následné testovanie v malej a na priestor naozaj skúpej skrinke Fractal Design ERA ITX. Vo veľkej skrinke som zapol XMP profil pre RAMky a procesor pretaktoval na 4.2 GHz na všetkých jadrách.

S piatimi ventilátormi na plné otáčky a 240 mm AIO chladičom sa teploty rýchlo vyšplhali k hodnotám ~90 °C. Nie nadarmo odporúča AMD k tomuto procesoru aspoň 280 mm chladiče, alebo rovno custom chladenie. Dôležitá však nebola ani tak teplota procesoru, ale skôr jeho stabilita a teploty matičnej dosky. Preto ma vcelku potešilo, že ani po hodine stress testovania v programe AIDA64, napájanie na doske nikdy nepresiahlo nebezpečné hranice.



Druhý test prebehol už v malej skrinke FD ERA ITX, v konfigurácii Aorus B550I PRO AX, Ryzen 9 3950X, HyperX Fury 2 x 16 GB 3200 MHz, GTX 1650 Ti a 240 mm AIO pre chladenie procesoru. Tu som si taktovať príliš netrúfol a tak ostal zapnutý iba XMP profil pre RAMky a procesor v základných nastaveniach. Pri bežnej prevádzke sa tri jadrá dostali vďaka „turbo“ taktu aj nad 4.6 GHz, no po polhodine stress testovania v AIDA64 sa systém, sítě počutiel ne hlučný, ale stále pokojný a pokojný, ustálil na ~4 GHz pri maximálnej teplote 92 °C. Čo pre 16-jadrový procesor na malej ITX doske, v naozaj uzavretom priestore, vôbec nie je zlé. Nefungoval by som takto asi rád 24/7, no ani pár hodín záťažou denne v takejto forme by ako doske, tak procesoru, nemalo ublížiť.

Zhrnutie

Je to malé, je to výkonné a má to takmer všetko, čo hráči aj profesionáli v tak malom balení vyžadujú. Čo je to? Samozrejme, že matičná doska Aorus B550I PRO AX. Už fakt, že táto malá ITX doska na testovanie dorazila s monštróznym procesorom Ryzen

9 3950X ukazuje, akú majú v jej schopnosti v spoločnosti Gigabyte dôveru. Osobne by som síce túto dosku odporúčal spárovať s nadchádzajúcimi Ryzen APU procesormi štvrtej generácie (nakol'ko procesory R3 3200G a R5 3400G a staršie nie sú podporované), či maximálne modelom Ryzen 7 3800X, no nemožno jej uprieť, že aj pri 3950X si poradila. Aorus B550I PRO AX navyše ponúka, až na chýbajúci interný USB-C konektor, takmer všetko, po čom môžu fanúšikovia SFF počítačov túžiť. A za to sa oplatí priplatiť si mierne vyššiu cenu, aká bola pri B450 ITX doskách.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

- + solídne napájanie
- + moderný dizajn
- + dvojica M.2 slotov
- + WiFi AX(6) a BT 5.0
- + podpora PCIe 4.0
- absencia interného USB-C konektora
- vyššia cena oproti B450 ITX doskám

HODNOTENIE:



Lamax Sentinel2

SPOLOČNÍK NA KAŽDÚ PÁRTY



S príchodom leta sa začínajú oslavy, párty, festivaly a telocvičnie sa naplňajú ľudmi, ktorí chcú nabrat' formu. S hudbou ide všetko lepšie a taký bezdrôtový reproduktor nájde nejedno využitie. Konkrétne máme na mysli reproduktor Lamax Sentinel 2, ktorý je novým bratom pôvodného modelu SE-1, oproti ktorému sa okrem tvaru zmenilo snáď úplne všetko. Pod'me však od začiatku.

V tyrkysovo-bielej škatuli nájdeme okrem samotného reproduktora aj nabíjací USB-C kábel, AUX 3.5mm jack kábel a papierovú dokumentáciu. Pri pohľade na nový Sentinel 2 je celkom ťažké ho porovnať so svojim predchodcom, pretože došlo

k zjednodušeniu dizajnu do elegantnej matnej čiernej. Rozmery tela sú 186 x 62 x 50 mm a váha je 525 gramov. Vonkajšiu kostru tvorí najmä guma a kovová mriežka. Konštrukcia pôsobí veľmi solídne, som si istý, že reproduktor vydrží aj tvrdsí pád na zem, pôsobí neznížitelné. Reproduktor disponuje aj certifikáciou IP67, ktorá garantuje výdrž vo vode v hĺbke 1 meter maximálne na 30 minút.

Pod gumenou krytkou na boku zariadenia nájdeme ukryté konektory USB-C na nabíjanie, AUX vstup a slot pre microSD karty. Na opačnej strane výrobca umiestnil očko na zavesenie, napríklad na karabínu. Ovládací panel je štandardne na vrchnej

strane. Samotné tlačidlá kryje guma navrchu. Tlačidlá ovládacieho panelu tvorí tlačidlo zapnutia, hlasitosť vpred a vzad (pri podržaní zmena piesne vpred a vzad), pauza/play a taktiež tlačidlo pre zmenu vstupu. Sentinel 2 podporuje Bluetooth v novej verzii 5.0 (oproti verzii 2.1 z minulého modelu), pomocou ktorého sa prenáša aj zvuk z integrovaného mikrofónu umiestneného popri tlačidlách navrchu. Kvalita mikrofónu nie je svetoborná, skôr priemerná. Ak by som mal dvomi slovami zhrnúť zvukový prejav tohto zariadenia, boli by to slová vyváženosť a hlasitosť. Repro sústavu tvoria 2 10 W reproduktory s vyladenými stredmi a výškami a jemným náznakom basov. Pri maximálnej hlasitosti Sentinel 2 vyslovene ziapa a bez problémov ozvučí aj vonkajšie priestory. Výrobca dokonca umožňuje synchronizáciu s druhým rovnakým reproduktorom, čím dosiahneme stereo efekt. Batéria s kapacitou 3600mAh má pri polovičnej hlasitosti výdrž až 24 hodín, pričom pri 80 % hlasitosti je výdrž polovičná (12 hodín). Nabíjanie trvá približne 3 hodiny.

Záverečné hodnotenie

Oproti SE-1 Lamax vylepšil všetky vlastnosti predchodcu a navyše zachoval predajnú cenu 40 €. Odolnosť konštrukcie voči pádu, možnosť pripojenia druhého reproduktora a skutočne celodenná výdrž sú najväčšími prednosťami Sentinel 2. Nech sa snažím ako chcem, okrem mikrofónu nedokážem nájsť žiaden zápor, hlavne ak sa zamyslím, že reproduktor si predsa nekupujeme na volanie, ale na hudbu.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax
Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ certifikácia IP67
+ konštrukcia
+ možnosť sterea
+ USB-C
+ vyvážený zvuk
- slabší mikrofón

HODNOTENIE:



Acer Swift 3

KOMPAKTNÝ, NO ZÁROVEŇ VÝKONNÝ POMOCNÍK



Spoločnosť Acer patrí medzi popredných výrobcov elektroniky na svete. Excelujú aj vo výrobe notebookov, či už kancelárskych, herných, alebo profesionálnych. Pri nich sa vždy snaží dosiahnuť čo najvyšší výkon pri čo najnižšej cene. V tejto recenzii sa pozrieme na kúsok s názvom Swift 3, ktorý vyniká malými rozmermi a jednoduchou prenosnosťou.

Spracovanie a dizajn

Acer Swift 3 je vyrobený z veľmi kvalitných materiálov. Ľahká kovová/hliníková konštrukcia s celkovou hmotnosťou 1,19 kg a hrúbkou iba 15,95 mm je naozaj pozoruhodná. Notebook je odolný a neohýba sa, čo je značné plus. Nesmie

chýbať, samozrejme, ani magnéziové šasi. Testovaný model prišiel v matnej strieborno-sivej farbe. Čo sa týka dizajnu, viem síce, že je to veľkosťou zariadenia, no aj tak nemôžem neokomentovať, ako čudne vyzerá tá veľká klávesnica s obrovským touchpadom v porovnaní s malým notebookom. Je to však vec názoru, dokonca aj ja som si na to po pár dňoch zvykol a neriešil som to.

Displej

QHD displej VertiView o veľkosti 13,5 palcov s pomerom strán 3:2 má dosť zaujímavé rozlíšenie. 2256x1504 pixelov som doposiaľ nikde nevidel, no neberiem to ako mínus, práve naopak. Acer sa

týmto pokúsil ponúknuť v malom displeji vysoké rozlíšenie, čím dosiahol skvelú ostrosť a kvalitu. Tomuto dopomáha technológia IPS, ktorá sa stará o sýte a nádherne vyzerajúce živé farby.

Batéria

Dostávame sa k pre mňa asi najväčšej vychytávke tohto kúska. Tou je naozaj skvelá batéria, ktorá bez akýchkoľvek problémov vydrží aj celý deň. Musím uznať, že Acer v popise produktu a batérie neklamal – uviedol údaje, ktoré boli veľmi blízko pravdy. Tvrdí totiž, že zariadenie by malo vydržať približne 16 hodín, pričom reálna výdrž je podľa mňa asi 14 hodín. Swift 3 taktiež

ponúka funkciu rýchleho nabíjania, pri ktorom zariadenie z 30 minút nabíjania pobeží približne 4 hodiny. Štvorčlánková Li-ion batéria má údajne 56Wh.

Vel'kost' a prenosnosť

Acer pri výrobe svojho najmenšieho modelu notebookov, teda Swift 3, myslel najmä na čo najvyšší výkon, čo najväčšiu prenosnosť a čo najnižšiu cenu. Musím uznať, že pri väčšinu týchto vecí zvládol na výbornú. Produkt je široký len 302,5 mm a hĺbku má v najhlbšom mieste len 233,9 mm. Spolu s vyššie spomenutými údajmi o hrúbke a hmotnosti sa tento prenosný počítač dá považovať za spôsobilý na akúkoľvek cestu. Či už si ho vezmete na výlet, do vlaku, alebo ho budete používať v škole, neol'utujete to a prakticky ani nebudete vedieť, že ho máte. Zamrzelo ma možno to, že k nemu spoločnosť nedodáva žiaden obal, resp. tašku, čo je v danej cene už trochu očakávané.

Výkon

Acer Swift 3 je distribuovaný vo veľkom množstve konfigurácií. Nami testovaná verzia nesie modelové označenie Swift 3 SF313-52 a ide o jeden z výkonnejších variantov.

Prichádza so 64-bitovou verziou Windowsu 10 Pro, ktorý fičí na 512 GB NVMe SSD disku. Ten vám umožňuje naozaj plynulé spustenie systému a rýchle načítavanie programov. O svižný chod aplikácií sa stará štvorjadrový procesor 10-tej generácie od Intelu s taktom 1,3 GHz, konkrétnejšie ide o Intel Core i7-1065G7. Tomu sekunduje 16 gigabajtov operačnej pamäte RAM typu LPDDR4X. O plynulé grafické spracovávanie a vykresľovanie sa zas stará integrovaná



grafická karta Intel Iris Plus Graphics so zdieľanou grafickou pamäťou.

To všetko bohato stačí na praktický čokoľvek, na čo si pomyslíte, dokonca aj na niektoré hry, no zároveň si musíte uvedomiť, že toto nie je herný notebook. Hry však aj tak zvládne prinajhoršom na nízke detaily, a u niektorých titulov môžete skúsiť aj stredné.

Porty a integrované zariadenia

Samozrejmosťou u moderných notebookov sú reproduktory. V tomto modeli sú konkrétne dva, čo znamená stereo audio. Zvuk z nich je viac-menej čistý a počúvateľný, no od kvalitných reproduktorov má d'aleko. K reproduktorom zvykne

patriť aj mikrofón, ktorý je v tomto prípade obstojný. Nakoniec som nechal čítačku odtlačkov prstov, z ktorej som mal pred dôkladnejším odskúšaním veľké obavy. Bál som sa, ako presne bude odtlačky čítať, pretože je naozaj veľmi malá. Acer ma však nakoniec ubezpečil, že veľkosť čítačky v rýchlosti a presnosti vôbec nehrá veľkú rolu - bola neobvykle rýchla a notebook odomykala takmer vždy na prvý pokus.

Acer Swift 3 prichádza s integrovanými portmi, konkrétne s jedným HDMI vstupom, jedným USB 3.1 a jedným USB 2.0 portom. Ďalej tam nájdeme USB typu C, audio vstup na 3,5mm jack, a napájací konektor.

Záverečné hodnotenie

Acer Swift 3 je úplne dokonalým prenosným počítačom, ktorý je skvelý asi z každej stránky, na ktorú pomyslím. Za tento model zaplatíte okolo 1200 eur a ťažko by som mu niečo vyčítal. Je vidieť, že Acer je v tomto odvetví ostrieľaným veteránom a vie, čo robí, a mne nezostáva nič iné, ako produkt vrele odporučiť.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer Cena s DPH: 1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ cena
+ kvalita spracovania

- nič

HODNOTENIE:



Lenovo ThinkPad P73

VYSOKOVÝKONNÁ PRACOVNÁ STANICA PRE TÝCH NAJNÁROČNEJŠÍCH



Spoločnosť Lenovo je už dlhé roky gigantom na poli elektroniky. Produkuje rôzne zariadenia, počítače, notebooky, všelijaké periférie, prakticky čokoľvek v tomto odvetví. V tom, čo robí, je naozaj úspešná, a z jej dielne vychádzajú zariadenia, ktoré väčšina z vás určite pozná, alebo už ste ich niekde videli. Jednou z najznámejších vecí, ktorú Lenovo vyprodukovalo, sú notebooky modelového radu ThinkPad.

Kvalita spracovania a dizajn

LenovoThinPad P73 je spracovaný dokonale. Materiály použité na výrobu - a vlastne zariadenie celkovo - sú dokonale pripravené na prácu ako vo vlhkom, tak aj prašnom prostredí. Klávesnica je odolná voči obliatiu a ponúka dva režimy podsvietenia. Kvalita materiálov použitých na výrobu zariadenia je taktiež v poriadku.

Dizajn je, bohužiaľ, asi najslabšou stránkou tohto výrobku. Ten totiž vyzerá u všetkých tzv. ThinkPadov takmer totožne, čo už za tie roky pôsobí trochu zastaralo. To je v takejto cenovej kategórii takmer neprípustné, no na druhú stranu je potrebné brať ohľad aj

na výrobcov, ktorí sa sústredili skôr na iné záležitosti. Lenovo asi nemohlo z ochranných príčin ani zmenšiť veľkosť orámovania displeja, ktoré je vzhľadom na relatívne nový notebook dosť veľké, čo taktiež nepôsobí veľmi prémiovo.

Špecifikácie

Čo sa výkonu tejto pracovnej stanice pre náročných týka, spoločnosť sa posnažila a ponúkla svojim zákazníkom viacero modelov radu P73. Model, o ktorom je táto recenzia, je poháňaný procesorom od Intelu, konkrétne Core i9 9880H postavenom na Coffee Lake architektúre. Ide o druhú najvyššiu konfiguráciu.

Po boku tohto supervýkonného osemjadrového CPU stojí 32 GB DDR4 pamäte a špeciálna grafická karta od NVIDIE, ktorá nie je úplne tak určená na hranie, avšak podporuje RTX technológiu a zahráte si na nej takmer všetko, čo vás napadne. Reč je o grafike Quadro RTX 4000 8 GB, ktorá je určená na tzv.

CAD záležitosti (Computer-Aided Design), a teda ju využijú ľudia, ktorí potrebujú vytvárať grafické modely rôznych

súčiastok, vecí, a taktiež aj na grafické editovanie, renderovanie a všetky ostatné procesy náročné na výpočtovú techniku.

Operačný systém je uložený na 1 TB SSD disku rozhrania M.2, ktorý sa stará o plynulé načítavanie, nahrávanie, odosielanie súborov, a celkový svižný chod systému.

Model P73 je ponúkaný až v piatich rôznych konfiguráciách.

Displej, zvuk a batéria

Zariadenie si môžete kúpiť s obvyčajným FullHD displejom s rozlíšením 1920x1080, alebo taktiež aj (vo vyšších a konkrétne aj v tejto konfigurácii) 4K/ UHD displejom s rozlíšením 3840x2160.

Všeobecne platí, že obnovovacia frekvencia týchto obrazoviek je 60 Hz a ide o antireflexný IPS panel.

Ten má skvelé farby a taktiež disponuje skvelou ostrosťou, čo je u mňa obrovské plus. Spomenúť musím aj prítomnosť technológie Dolby Vision, ktorá sa stará o vyšší jas (až 400 Nitov), kontrast,



a čo najlepšie detaily a prítomnosť 100% farebného gamutu Adobe.

Tento prémiový ThinkPad disponuje zvukom z reproduktorov Dolby Atmos, ktoré sú naozaj hlučné, no popritom z nich vychádza aj nadpriemerne čistý zvuk. P73 zároveň ponúka 6-článkovú batériu o veľkosti 90 Wh.

Pri nej ale výrobcovia uvádzajú trochu prehnanú výdrž. Reálne som na notebooku pri bežnom používaní dokázal byť približne 6-7 hodín, pričom nastavený som mal režim šetrenia energie na „vyšší výkon“, no nerobil som nič, čo by mohlo toto zariadenie zat'ažovať - iba obyčajné prezeranie internetových stránok. Na porovnanie, výrobca uvádza až takmer 17 hodín, čo je trochu „prepal“. Nevravím,

že by sa pri úplne najúspornejších nastaveniach nedala výdrž dvihnúť možno na 10 hodín, no viac už hádam nie.

Zabezpečenie

Spoločnosť do svojho notebooku implementovala dedikovaný čip dTPM, ktorý šifruje dáta a vašu prácu spolu s ochranou operačného systému.

Taktiež na ňom nájdete fyzický ThinkShutter, teda krytku na infračervenú kameru, ktorá chráni vaše súkromie.

Ďalšou vecou je aj čítačka odtlačkov prstov, ktorá plní svoj účel a funguje svižne, no nie je to nič špeciálne, pretože v dnešnej dobe je čítačka už v takmer každom prenosnom počítači minimálne strednej triedy.



Prenosnosť

Toto zariadenie slúži ako pracovná stanica, čo znamená, že hoci je to notebook, jeho veľkosť a hmotnosť je dosť veľká, čím jeho prenosnosť dosť trpí. Jeho rozmery sú totiž 41,6 x 28,1 x 3,1 cm, pričom váži 3,4 kg.

Používanie

Lenovo ThinkPad P73 je mimoriadne drahý 17,3-palcový notebook, ktorý nie je určený výhradne na hry, hoci výkon má viac než potrebný na ich spustenie na vysokých detailoch. O tomto rozhoduje hlavne dedikovaná grafická karta z radu Quadro, ktorá je určená na vyššie spomínaný CAD, teda grafický dizajn rôznych vecí, a dokonca aj na renderovanie virtuálnej reality v reálnom čase, čo je na grafický výkon extrémne náročné.

Nevravím, že na tejto pracovnej stanici nespustíte hry, práve naopak. P73 som otestoval na dvoch tituloch, konkrétne Doom (2016) a Just Cause 3, pričom oba bežali na najvyšších detailoch v 4K rozlíšení na 50 až 60 snímkach za sekundu, čo je viac než obstojné.

A keď RTX Quadro 4000 zvláda starších hry v 4K, takmer určite bude zvládať aj tie dnešné minimálne vo FullHD rozlíšení, ktoré aj tak v súčasnosti využíva väčšina hráčov.

Dôležité je však podotknúť, že podobný výkon dostanete aj z notebooku určeného priamo na hry, ktorý by vás (v tomto prípade) vyšiel o pár tisíc lacnejšie.

Záverečné hodnotenie

Pracovná stanica Lenovo ThinkPad P73 je skvelým a supervýkonným pomocníkom pre každého, kto potrebuje prémiový výkon na špecifické úkony a môže si dovoliť zaplatiť za notebook (konkrétne v tejto konfigurácii) 4 800 eur, čo je priveľa. V takej cene na ňom dokážete robiť úplne čokoľvek a on sa pritom veľmi nezapotí, no jeho určenie hovorí za všetko.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	4 800€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon	- cena
+ kvalita obrazu	- neprenosnosť
+ zvuk	- lacný dizajn

HODNOTENIE:



HP Spectre x360 13

KRÁSA A SILA V DOKONALEJ HARMÓNII



Ak máte HP stále niekde v podvedomí zafixované ako firmu, čo síce vyrába skvelé, no dizajnovane nie príliš nápadité zariadenia, možno sa vám len ešte nedostal do rúk ich rad notebookov Spectre. Ten je totiž všetko, len nie nudný. A aj nový kúsok HP Spectre x360 A01 to potvrdzuje.

Nový trinásťpalcový Spectre je totiž stoj, ktorý zaujme na prvý pohľad, a to dokonca aj moju drahú polovičku, ktorú inak mnou recenzované notebooky zaujímajú asi ako mňa makroekonomické ukazovatele Mozambiku (pekne stúpajú, mimochodom).

My muži, páni tvorstva a všetkého kremíkového, však, samozrejme, vrátane pána Kramára, vieme, že nie všetko, čo je pekné, je aj vhodné na... prácu a veci s ňou spoločné. Oplatí sa teda tento notebook od HP zvažovať pri kúpe?

Dizajn a konštrukcia

V prvom odstavci som už čo-to naznačil. HP Spectre x360 13 je nádherný kus železa. Teda, hliníku. Možno ten dizajn na fotkách až tak nevyknie, ale naživo je to krása. Ja ako mainstreamová ovca zahľadená do Apple zariadení sa až pričasto povrchno smejem nad tým, čo iní výrobcovia dokážu pustiť na trh, no HP mi zavrelo ústa. Spectre je krásny.

Nádhorne tenký (pritom zvládne aj širokú portovú výbavu), ostro rezaný (to ja môžem), s displejom s úplne tenučkým rámkom (čo si ani nevšimnete). Jednoducho wau. Ešte aj farebná paleta je skvelá. Ten kus, ktorý som držal v rukách ja, mal krásny matný povrch (áno, vidieť na ňom všetko) s veľmi peknými, do bronzova vyvedenými hranami. HP v marketingu týmto notebookom

cieli na mladých a vidno to. Ja som bol zasa rád, že som pri ňom omladol.

Ani za konštrukciu sa HP nemusí hanbiť. Práve naopak, prekvapilo ma, že tento „kancelársky“ notebook v mnohých veciach, čo sa konštrukcie týka, prekonal aj herných zabijakov, ktorých som doteraz recenzoval. Je fakt pevný a ani raz som nemal pocit, že keď ním niekam čo i len mierne buchnem, rozletí sa na kúsky. Naopak, je veľmi solídny, nikde sa nič neprehýba a o kĺboch by som vedel písať básne.

A kľby v tomto prípade sú dosť dôležité. Ako asi viete, Spectre sú konvertibilné zariadenia, takže si z notebooku šikovne urobíte tablet, kedykoľvek sa vám zachce. Problémom však býva, že pánky časom povolia a displej sa celkom nepríjemne pohýdava. Na testovacích notebookoch to niekedy vidieť už po pár mesiacoch.



Nepochybujem, že tento stroj, ktorý som mal doma, si tiež už prežil svoje, no pánty sú zdvojené a nech som robil, čo som chcel, obrazovka sa nehýbala. Klobúk dolu, hoci nepochybujem, že časom aj takéto riešenie mierne povolí.

Čo mi možno trochu prekážalo, je, že notebook neotvoríte jedným prstom – základňa je totiž dosť ťažká a keď dvíhate veko, ide spolu s ním. Nie je to však, samozrejme, nič, čo by výrazne prekážalo používaniu.

Displej

Spectre rad notebookov využíva dva typy displejov, môžete si vybrať buď klasiku v podobe IPS LCD, ktorá drviť väčšine používateľov bude stačiť, alebo OLED panel. My sme mali na testovanie k dispozícii 13" OLED verziu a treba povedať, že ten rozdiel cítiť. Displej je od Samsungu a, jednoducho, rozdiel vo farbách, predovšetkým v čiernej, je markantný. Sledovať tohtoročné WWDC na tomto stroji bola radosť. Ak ste filmoví alebo herní fanúšikovia, nad IPSkom ani nerozmýšľajte. Iné je to, ak pracujete s

grafikou, hoci v tomto prípade si myslím, že budete voliť skôr iné notebooky. Ak by ste totiž potrebovali notebook využívať na profesionálnej úrovni, tento OLED displej by vás mohol trochu miast'. Jeho mäkkšie podanie farieb a, hlavne, zobrazovanie väčších tmavých plôch nie je úplne korektné. Bežný používateľ si to ani nevšimne, ale profi grafický dizajnér áno a tešiť ho to nebude.

Rozhranie a komunikácia

Konektorová výbava je štandardná (rozumej: „je to tenký notebook, čo viac by si chcel“). Notebook využíva na komunikačné prvky obe svoje bočné strany. Pri pohľade na notebook spredu sa na ľavej strane nachádza dvojica portov: štandardný kombinovaný zvukový konektor a USB-A 3.1 Gen1.

Potešilo ma, že sem HP vrazilo aj tento klasický USB port. Urobilo to šalamúnsky, aby sa na hranu vošiel, no aby nepôsobil ako päť na oko, dali mu vyklápací kryt, takže z boku nekričí, no svoju funkciu plní viac než dobre. Aby som nezabudol, vľavo na zrazenej bočnej hrane sa nachádza

ešte aj tlačidlo na zapnutie notebooku. Mne sa takéto riešenie pozdávalo.

Pravá strana notebooku je vyhradená ostatným portom. Čo mi zdvihlo náladu, je, že sa na tejto strane notebooku nachádza aj čítačka microSD kariet, takže nemusím využívať externé zariadenia ani pre takúto maličkosť. Okrem čítačky sú tu ešte dva USB-C 3.1 Gen2 vstupy. Oba podporujú aj nabíjanie počítača, aj prenosy cez Thunderbolt 3. Osobne si však myslím, že by sa sem minimálne ešte jedno USB-C zišlo. A ešte jedna špecialitka je na pravoboku – hardvérová záslepka kamery. Je to vlastne manuálny prepínač, ktorý kameru vypína a zapína, všetko však softvérové, nezatahne sa žiadna fyzická záslepka, takže je na vás, či budete takéto riešenie dôverovať. Každopádne, je to zaujímavosť.

Klávesnica a touchpad

Klávesnica je jedna z vecí, ktorá ma veľmi prekvapila. Som zvyknutý na externú Magic keyboard k Macu a subjektívne ju beriem ako etalón toho, čo je dobrá klávesnica. Čuduj sa svete, na klávesnici od HP Spectre sa mi písalo minimálne rovnako dobre, ak nie lepšie. Na to, aký je notebook napohl'ad malý, je klávesnica veľmi dobre rozvrhnutá. V žiadnom prípade si nebudete pripadať stiesnene. Rozstupy medzi klávesmi sú veľkorysé, a to je na klávesnici aj niekoľko kláves, ktoré sa štandardne na notebookové klávesnice nedávajú. Tu sa však pristavím, pretože niektoré klávesnice zasa chýbajú a, napríklad, taký pravý CTRL dosť cíťte. Ja som zvyknutý ho používať a tu nie je, takže, ak by ste chceli ísť písať diplomovku na vysokú školu do Skalice, dajte si pozor. S týmto notebookom vám to bude trvať trochu dlhšie.

To, prečo je však klávesnica v mojich očiach výnimočne dobrá, je zdvih a odpor kláves. Tieto dve veci sú totiž nastavené plus/mínus tak, ako mi to vyhovuje. Zdvih



nie je veľmi vysoký a odpor je ideálny stred, ani mäkký, ani tvrdý. Navyše, keď píšete, klávesnica vydáva veľmi príjemný, tlmený zvuk, žiadne búchanie ani cinkanie menej kvalitných kúskov.

Touchpad je vycentrovaný na stred zariadenia a nie na stred klávesnice. Ak ste zvyknutí na ten druhý prípad, chvíľu s tým budete bojovať. Rozmerovo je nízky a široký, mne to úplne nevyhovovalo, pretože mám vyšší touchpad a stávalo sa mi, že som na HP prstami šmátral už takmer po klávesnici. Ale opäť je to iba o zvyku. Čo sa týka ovládania, je to bez problémov. Je presné a rýchle. Akurát zvuk pri stlačení by mohol byť tichší, tlačidlo je totiž dosť tuhé a je potrebné trochu pritlačiť, ak chcete, aby touchpad vykonal to, čo potrebujete.

Ovládať notebook je možné aj pomocou priloženého dotykového pera. Oproti Apple pencil 2 je však kvalita o niečo horšia. Pero vyzerá trochu lacne, hlavne pri takomto notebooku. Čo ma však hnevalo viac, je fakt, že nie je možné pero umiestniť nikde do základne notebooku, a tak je veľká šanca, že ho skôr či neskôr ľudia ako ja stratia.

Hardvér a výkon

Podme na to dôležité, na výkon stroja. Procesor, ktorý ho poháňa, je štvorjadrový Intel Core i7-1065G7. Prekvapujúcou správou je, keď si niekde na papieri či na internete prečítate, že ho Intel taktuje len na 1,3 GHz, prípadne, ako pri tomto kuse, na 1,5 GHz. Je to však len klamanie telom a realita je úplne iná. TurboBoost umožňuje navýšenie až na 3,9 GHz, a to už je o niečom inom. Priemerný takt počas využívania jedného jadra je niekde okolo 3,5 GHz, pri využití všetkých jadier asi 2,3 až 2,5 GHz. Dôvod, prečo sú papierové

takty také nízke, je ten, že integrovaná grafika na čípe sa s jadrami delí o TDP. G7 na konci popisu procesoru znamená označenie grafického jadra, integrovaného v procesore. HP Spectre x360 využíva Intel Iris Plus G7, ktorá sa dá s prehľadom ohodnotiť ako najvýkonnejšia v rámci procesorov 10. generácie. Zvládne takt až 1,1 GHz, čo je oproti štandardným grafikám G1 až o 50 % lepšie. Operačná pamäť na testovacom stroji je 16 GB a je naktovaná na 2133 MHz. Čo ma trochu sklamalo,

je, že je integrovaná na základnú dosku, takže na jej rozšírenie zabudnite. Pamäť 16 GB síce dnes nie je málo a pohodne stačí aj na náročnejšie výpočtové operácie, ale o pár rokov to tak nebude a vy budete zbytočne nútení do kúpy nového stroja. Majte to pri výbere zariadenia na pamäti.

Ako úložisko funguje SSD disk Intel Optane H10. Riešenie pre HP Spectre x360 je zaujímavé. Kombinuje totiž 1 TB pamäte na SSD a 32 GB 3D XPoint, teda perzistentnej pamäte. Funguje to tak, že 3D XPoint by malo byť alokované najmä pre dáta, ktoré sa často prepisujú, a zvyšok pre bežne fungujúce dáta. Či to tak skutočne je, vám pri najlepšom vedomí a svedomí povedať neviem. Pocitovo som žiadny rozdiel oproti iným SSD diskom nepoznal, ale som len amatér.

Výdrž

Kapacita dodávanej batérie je 61 Wh, čo nie je úplne málo, ale nie je to ani nijaký zázrak. Pre dané určenie stroja je to dostatočné a viac-menej som dostal to, čo som očakával. Treba dodať, že pri notebooku s OLED displejom je spotreba energie vyššia ako pri IPS paneli. Ja som sa pri štandardnom kancelárskom zaťažení pohyboval niekde v rozmedzí 7 – 8 hodín. Verím však, že pri IPS displeji sa dostanete nad 10. Citeľne poznáť to,





ako máte nastavený jas. Vyšší jas a svetlé plochy vedia notebook poriadne vyčerpať. K notebooku výrobca balí aj rozmerovo veľmi malý 65 W napájací adaptér, ktorý má USB-C zakončenie. Bez problémov ho využijete aj s inými notebookmi a aj Spectre nabijete aj inými adaptérmi. Za spomenutie stojí aj rýchlosť nabíjania – jedno nabitie na plných 100 % trvá cca hodinku a 45 minút. Posledných 10 až 15 % však dobíja o dosť pomalšie ako zvyšok.

Audio

Prvé, čo ma po otvorení notebooku zaujalo, bol nápis Bang & Olufsen, ktorý

je tesne nad klávesnicou. Samozrejme, je mi jasné, že z tenkého kancelárskeho notebooku žiadny HiFi zážitok nevyčarujem, ale táto značka má cveng, a tak som predsa len tajne dúfal.

Dodúfal som pomerne rýchlo, teda do spustenia mojich obľúbených testovacích skladieb, ale napriek tomu nejde o žiaden prepadák. Na rovinu, zvuk je priemerný, žiaden zázrak.

Ale som si istý, že si tento notebook nebudete kupovať pre to, aby ste na ňom počúvali hudbu. Pre počúvanie k práci však bohato postačuje a pomocou



softvérových rozšírení priamo od HP si môžete všetko krásne prispôsobiť.

Vypichnúť však chcem, že počúvanie hovoreného slova je veľmi dobré. Na niektorých notebookoch sú vďaka „kvalite“ ich šasi napríklad podcasty nepočúvateľné. Tu je to naopak. Budete spokojní. A ak nie, riešením sú slúchadlá.

Záverečné hodnotenie

Možno som v posledných odstavcoch nebol taký nadšený ako v tých úvodných, ale nenechajte sa zmiast'. Celkovo je HP Spectre x360 13 a01 výborný stroj, ktorý do bodky splní to, čo od neho očakávate.

Navyše, ponúka aj skutočne krásny dizajn a keď ho vytiahnete pred klientom alebo v práci pred kolegami, bude priťahovať pohľady.

Niekomu sa prílišné cielenie na mladšiu generáciu páčiť nemusí, ale je to jeho škoda. Pod futuristickými krivkami sa totiž skrýva veľmi kvalitné zariadenie.

Braňo Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HP	1 819€

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny dizajn	- slabšia konektorová výbava
+ výborná klávesnica	- kvalita prevedenia dotykového pera
+ skvelá konštrukcia	

HODNOTENIE:



Lenovo X1 Extreme Gen 2

SKVELÝ A MODERNÝ NOTEBOOK PRE NÁROČNÝCH



Lenovo za čas svojho pôsobenia vyrobilo už obrovské množstvo notebookov, z ktorých väčšina bola dosť populárna, a vybudovali si tak meno ako jedni z najväčších výrobcov prenosných počítačov na svete. Vyrábajú modely všetkých cenových kategórií, od niekol'kých stoviek do niekol'kých tisícok eur a väčšina z nich dosahuje vysokú predajnosť. V dnešnej recenzii sa detailnejšie pozrieme na jeden z ich počínov vyššej triedy. Reč je o zariadení z radu ThinkPad, konkrétne o X1 Extreme generácie 2.

Spracovanie a dizajn

Tento model ThinkPadu to po stránke dizajnu vážne vychytil.

Nielenže je jeho matný povrch veľmi príjemný na dotyk, pôsobí prémiovo a kvalitne, čo je za mňa obrovské plus. Jednoznačne sa dá považovať za jeden z najkrajších ThinkPadov.

Absentuje však numerická klávesnica, ktorú výrobcovia vykompenzovali rozsiahlejšou „normálnou“ klávesnicou a priestornejším povrchom. Kladom je aj TouchPad, ktorý je dostatočne veľký a funguje perfektne.

Rovnako ako je X1 Extreme druhej generácie dokonalý a elegantný po stránke dizajnu, je aj kvalitne a odolne spracovaný. Takmer samozrejmosťou sú magnéziové šasi, ktoré zaručujú úplnú pevnosť a

neohybnosť. Notebook pôsobí veľmi prepracovane, pevne a draho aj napriek tomu, že je tenký. Ak by vás zaujímali konkrétne rozmery a hmotnosť, Lenovo do tohto 18,4 mm hrubého zariadenia, ktoré je 361,8 mm široké a 245,7 mm hlboké, vložilo skvelé komponenty. Hmotnosťou sa zmestili do 1,7 kg.

Batéria a displej

X1 Extreme druhej generácie prichádza s priemernou batériou – svojou výdržou ani neurazí, ani neprekvapí. Pri bežnom používaní vám vydrží tak 4-6 hodín, pričom v nečinnosti pokojne aj nad 10 hodín. Podporované je aj rýchle nabíjanie

s 135 W AC adaptérom. Zariadenie si tak môžete nabiť naozaj veľmi rýchlo.

Displej je v prípade X1 Extreme tou silnejšou stránkou. Ide o FullHD displej technológie panela IPS, ktorý je navyše antireflexný. Jeho rozlíšenie je teda 1920 x 1080, čo je v dnešnej dobe dostačujúci štandard. Pochváliť musím plnosť farieb a ostrosť, ktorá pri pohľade na obrazovku zanecháva dojem, že sa pozeráte na niečo prémiové. Doplnil by som, že jeho uhlopriečka má 15,6", pomer strán je presne 16:9 a svietivosť pôsobivých 300 nitov.

Výbava

Konfigurácií, v ktorých tento model prichádza, je viacero. Dnes recenzovaný model je jedným zo slabších, menej výkonnejších variantov, no to neznamená, že je pomalý, to vôbec. Kombinácia 8 GB DDR4 pamäte RAM (rozšíriteľná až na 64 GB) spolu s procesorom značky Intel (presnejšie Intel Core i5-9400H, ktorého základný takt je 2,5 GHz) odvádza skvelú prácu. O vykresľovanie a grafické spracovanie sa pritom stará grafická karta od Nvidie. Geforce GTX 1650 v Max-Q vyhotovení poskytuje až 4 GB pamäte, čo sa spolu s vyššie uvedenými komponentmi dokonale hodí na takmer všetky moderné hry.

Systém Windows 10 Pro od Microsoftu beží na 256 GB SSD disku od spoločnosti Samsung. Ten zabezpečuje plynulé spustenie systému a načítavanie



programov. Dost' ale pri tejto konfigurácii zamrzí veľkosť pevného disku. Predsa len, 256 GB je na dnešné pomery dost' málo a som presvedčený o tom, že do budúcnosti by ste si museli k zariadeniu dokúpiť externý harddisk, prípadne by ste si museli notebook často čistiť.

X1 Extreme som testoval na dvoch hrách, konkrétne Just Cause 3 a Doom (2016). Obe hry bežali na najvyšších možných nastaveniach na trochu menej ako 60 FPS. To dokazuje, že si na tom dokážete zahrať aj tohtoročné AAA tituly, no detaily budete musieť znížiť na stredné, možno dokonca aj nízke. Pochváliť ale musím, ako sa Lenovo vysporiadalo s chladením. Nevieť síce, na akej technológii to beží, no dôležité pre mňa (a asi aj pre mnohých z vás) je hlavne vedieť, či sa prehrieva. Veľmi často

sa to pri tomto nestáva a ani po hodine ustavičného hrania vyššie spomínaných hier som nepocítil razantnú zmenu teploty.

Záverečné hodnotenie

X1 Extreme Gen 2 je notebook od Lenova perfektný či už po stránke spracovania a dizajnu, alebo dokonca výkonu. Ocenil by som síce aj dotykový displej, ktorý by praktické využítie zariadenia zvýšil, no aj tak ide z ich dielne o podarený kúsok.

Škoda je asi len ceny, ktorá je na danú konfiguráciu dost' vysoká. Zariadenie si môžete objednať vo veľmi podobnej konfigurácii s väčším SSD diskom za približne 2 300 eur.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena s DPH: 2 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ vyhotovenie
+ displej
+ chladenie
- cena
- absencia dotykového displeja

HODNOTENIE:



Diablo X-Player 2.0

DIABOLSKY DOBRÉ POSEDENIE



Ono to tak proste býva, že na porciu negatívnych skutočností pripadne vždy niekoľko tých pozitívnych. Či už tento cirkus menom život riadi ktokoľvek a vy sa k nemu dnes a denne prihovárate s nádejou vo svojich myšlienkach, alebo je to jednoducho výsledok prirodzeného chaosu s občasným záchvatom prírodnej spravodlivosti, ja osobne sa snažím nájsť na všetkom zlom aspoň zrno pozitívnej príležitosti. Momentálne je napríklad silné percento z vás donútených pracovať z domu a viem si predstaviť, že od rána až do večera sedíte na, pre vaše dokonalé pozadie, nie práve ideálnych podstielkach. Nie je totižto nič horšie než bolesť chrbta v momente, kedy je nutné udržať sústredenosť a myslenie na maximálne efektívnej vlně a to platí ako pre klasickú kancelársku prácu s príchutou kávy, tak aj pre poriadne herné seansy s pachom rozliatych energetických

nápojov. A celá pointa tohto úvodného zamyslenia? U nás dobre známy výrobca herných kresiel s ikonickým názvom Diablo aktuálne uviedol na trh vôbec prvú látkovú stoličku zo série X-Player, ktorej výslednú kvalitu som mal možnosť otestovať práve v tomto dôkladnom Home Office programe súčasnej reality.

Vzdušnosť je prvoradá a o ňu sa tu stará technológia Diablo Honeycomb

Evolúcia série X-Player síce postráda akúsi symboliku diabolských rohov, ktoré reprezentuje prémiový rad X-Horn, avšak to neznamená, že by práve toto herné náradie nemalo poriadne zapracovať na vašom dnes a denne skúšanom chrbáte. Dominantou tu je teda istý mimozemský efekt v tvare vankúša umiestneného na samom vrchu opierky,

ktorý má evokovať hlavu cudzej bytosti a aj keď ho moja trojročná dcéra bez váhania nazvala srdiečkom, osobne tam viac vidím bumerang s poruchou stravovania. Dost' však bolo špekulácií okolo dizajnu záhlavného vankúša, to podstatné, čo látkové kreslo X-Player 2.0 ponúka, je snaha o maximalizáciu vzdušnosti, a to medzi vaším telom a kreslom samotným. Aj keď výrobca definuje túto novinku ako kompletne látkové herné kreslo, z fotografií môžete badať aj zakomponovanie syntetickej kože, ktorá však nie je v priamom kontakte s tou vašou. Koža ako taká tu len dopĺňa obal naplnený pamäťovou penou a páči sa mi ako sú do nej efektne všité všetky logá a popisky. Momentálne vážim okolo sto kilogramov a moja kostra sa tak dá považovať za adekvátnu masu hmoty, ktorá môže produkt tohto razenia príkladne otestovať. Za ten čas skúšania,



sedenia a v pár prípadoch aj ležania (je tu možnosť 'dať' opierku takmer do vodorovnej polohy) som nepocítil ani raz akýkoľvek fyziologický problém, ba naopak, doterajšia bolesť v oblasti krčných stavcov, ktorú som si vyrobil len krátkou prácou sediac na barovej stoličke, zmizla ako po mávnutí čarovného prútika.

Iste, nemám ako vám teraz zaručiť, že za dva roky intenzívneho používania sa dvojité a kreslo tak nestratí potrebnú formu, každopádne z mojich predchádzajúcich skúseností a testov herných kresiel, ktoré sa nám do redakcie dostali na testovanie, sa nikdy nič také nestalo a nevidím dôvod, prečo by práve tento model mal priniesť opak. Naopak oproti nemenovanej konkurencii, ktorá sa rovnako skladá v krajine pekných žien a kroviek, badám menšie kvalitatívne odchýlky smerom hore. Napríklad plocha laktových opierok je z vrchnej časti potiahnutá stredne mäkkým plastom, čo človek docení hlavne po niekoľkých hodinách hrania, kedy máte ohyb ruky doslova vnorený do tejto opornej časti kresla. Ide o malý, ale viac ako funkčný, detail, ktorý si zaslúži lakť hore. Presuňme sa teraz k variabilite nastavení. Už viete, že Diablo X-Player 2.0

vám môže čiastočne poslužiť ako polovičná posteľ, čo má spojenie s klasickou páčkou umiestnenou po pravej ruke.

Rovnako tak je možné si výšku opierky pre toľko spomínané lakťe selektívne nastaviť v rozmedzí necelých desiatich centimetrov, avšak osobne ma možno trochu zarazila aj funkcia natáčania smeru týchto opierok, ktorú bežne vidáme skôr u oveľa drahších kresiel. Takže áno, ak by ste sa ma teraz opýtali, ako som sa pri testovaní tohto produktu cítil, s tým že poznám jeho cenovku, tak by som bez váhania odpovedal: Maximálne luxusne!

Záhlavný a bedrový vankúš využíva pamäťovú penu

Nie snád', že by si spomínané a pri tomto kresle nesmierne cenené duo oporných vankúšov pamätalo dátum narodenín všetkých vašich blízkych, každopádne je schopné sa pri dlhodobom kontakte s teplom premeniť na akúsi formu. Tá dokonalo obopne tie najcitlivejšie časti chrbtice, nech už je reč o bedrovej alebo krčnej časti a následne drží tvar akokoľvek dlho to je potrebné. Zvyšok tejto penovej plnky, ktorou je vyplnená ako sedacia, tak i chrbtová časť, pritom vykazuje značný

efekt pružnosti, čo sa podľa PR materiálov k výrobku viaže na kombináciu dvoch vrstiev peny. Tá vrchná je pochopiteľne z mäkkejšej zmesi a naopak tá spodná z tvrdej, výsledkom má byť maximálny kompromis medzi pohodlnosťou a nárokmí kladenými na fyziologický aspekt. Myslím, že z textu vyššie teda jasne vyplýva, že novinka od firmy Diablo nestráca na dravosti ani po odstrihnutí využitia umelej kože, ktorá sa síce úplne nestratila (stále tu je a plní nielen funkčný, ale aj vizuálny efekt), ale hlavnou novinkou, teda implementáciou maximálne vzdušného látkového pot'ahu, sa evolúcia radu X-Player náramne podarila. Ak preto v súčasnosti rozmýšľate o nejakej tej investícii do poriadneho herného, pokojne aj kancelárskeho, hybridu medzi tradičným kreslom a game stoličkou, predmet z dnešnej recenzie by mohol byť pre vás tou pravou cestou. Nenašiel som totižto na ňom väčšej vady, či chyby, čo by ho nejako degradovali voči častu oveľa drahšej konkurencii, a to je reklama, aká by vás pri výbere herného náradia mala zaujímať viac než proklamovaná a celosvetovo populárna značka.

Verdikt

Tento po dizajnerskej stránke podarený mimozemšťan vás pohodlne uchopí do svojich klepiet a pomocou prirodzeného chladenia okolitým vzduchom sa budete cítiť ako v bavlnke. Nech už vonku prebieha akákoľvek pandémia.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Diablo Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vzdušný pot'ah - Nič
+ Pohodlie aj po dlhom používaní
+ Široké možnosti nastavenia

HODNOTENIE:



Trust GXT 488 FORZE-B PS4 HEADSET BLUE

HEADSET, KTORÝ SI UŽIJETE



Headset je problémom takmer každého z nás. Tie lacnejšie nemusia byť kvalitné a tie drahšie... tiež nie. Nájsť si dobrý headset a byť s ním spokojný či už pri používaní na konzolách, alebo PC – to chce dobrú dávku šťastia aj prieskumu. A ako je to s GXT 488 Forze-B, novým kúskom od spoločnosti?

Headsetov nikdy nie je dost'

Priznám sa, že doma mám asi sedem headsetov a ani s jedným nie som na 100% spokojný. Každý používam na niečo iné. Jeden je vhodný na počúvanie hudby cez Bluetooth, ďalší používam na konferenčné videohovory, iný na hry a tak ďalej. Jednoducho každý má v byte svoje využitie a miesto. Dokonca zvažujem, že si zaobstarám ďalší, konkrétne ten originál bezdrôtový od SONY, pričom ním hádam nahradím niekoľko headsetov.

No a najnovšie mi do rodiny pribudol ďalší, už spomínaný Forze-B. Spočiatku som sa k nemu staval ako k ďalšej kocke do stavebnice - bude mať svoje miesto v ovládači PlayStationu a tam aj ostane. Lenže on má 3,5 mm jack, ktorý môžete pichnúť hocikde!

Balenie záväža tým, kam tieto slúchadlá patria

Forze-B prichádza vo veľkej škatuli, ktorá už na prvý pohľad imituje veci od SONY. Modré pruhy, biele pozadie, podobné písmo, a najmä popis, že ide o oficiálne licencované zariadenie.

Vau! Slúchadla s 3,5 mm jackom, ktoré sú oficiálne licencované SONY. A nie, nebojte sa, ako som spomínal vyššie, môžete ich zasunúť všade tam, kam sa to len dá. Balenie je na môj vkus príliš

gýčové a zbytočne veľké. Preferujem, keď mi produkt príde bez zbytočného plastu a kartónu, veď na čo to potom uskladňovať? A čo životné prostredie? Navyše, v balení nie je žiaden obal, predĺžovacia šnúra, jednoducho nič navyše.

Ale chápem, ide o marketingový vizuál a istotne sa potom takéto slúchadlá lepšie predávajú.

Headset je už na prvý pohľad z kvalitného materiálu. Pogumovaný plast vyzerá dobre, dokonca aj na dotyk ide o príjemnú vec. Problém však nastáva po rokoch, keď sa ošúcha vrchná ochranná vrstva a materiál začne byť na dotyk nepríjemne obľúkom vyhýbat'. No tvrdený plast je pomerne pevný, a plech, ktorý sa stará o stabilizáciu pri zväčšovaní rozmerov slúchadiel, taktiež. Navyše, celá konštrukcia



výborné sedí na hlave a obopína uši bez toho, aby vás boleli aj po dlhšom čase.

Headset sa do ovládača PlayStation 4 pripája pomocou nylonového kábla s 3,5 mm jackom. Ten má dĺžku približne 1,2 metra. Práve táto dĺžka je možno vhodná do ovládača konzoly, no ak budete chcieť headset použiť inde, musíte si zakúpiť predlžovaciu šnúru. Headset som párkrát skúšal dokonca na notebooku pri práci a počúvaní hudby.

Krátka šnúra mi však narobila kopec starostí a vrások. Na kábli navyše nájdeme vypínač na mikrofón a koliesko na reguláciu hlasitosti. Celá táto časť je pomerne veľká a ťažká a ak nie ste na niečo takéto zvyknutý, môže vám to prekážať. Mne to však neprekážalo takmer vôbec ihneď som si zvykol.

Mikrofón je fajn prídavok

Mikrofón má vlastný pop-filter proti „prskaniu“ a neželaným zvukom z vašich úst, pričom jeho konštrukcia je celkom

pevná a nezavadzia. Mikrofón je až tak pevne pripevnený, že zo začiatku som mal dokonca problém otočiť ho do správnej polohy. Pop-filter je fajn, kvalita výstupu z mikrofónu tiež, no zázraky nečakajte. Ak však nepotrebujete natáčať profesionálne videá, prípadne podcasty, tak tento mikrofón je dostačujúci. Mimochodom, ak napríklad disponujete internou či externou zvukovou kartou, tá vie narobiť rôzne divy. Samozrejme, v pozitívnom slova zmysle.

Kvalita výstupu zo slúchadiel je pomerne dobrá. Svoje robí aj to, že sú napojené na pomerne slušné hardvér (alias PlayStation) a aj to, že dokonale obopínajú obe uši. A bezbolestne aj po pár hodinách hrania.

Obopnutie je dokonca tak silné, že slúchadlá nepotrebujú ani technológiu „noise cancelling“. Mne však chýbali lepšie výšky a možno menej dunivejšie basy. Rovnako som si pri testovaní všimol, že hardvér mal problém prehrať niektoré tóny a zvuk sem-tam vypadol. To by som očakával pri bezdrôtovej technológii, nie pri tejto.

Záverečné hodnotenie

Headset GXT 488 Forze-B splnil presne to, čo si úbil. Dobrá konštrukcia, výborný zvuk a fajn mikrofón. Ak nemáte peniaze na drahé headsety a uspokojíte sa s káblovým, je tento produkt pre vás ako stvorený.

Dočkáte sa kvalitného spracovania a headset tu s vami bude pár rokov. No ak u vás peniaze nehrajú žiadnu rolu, možno budete časom pokukovať po niečom bezdrôtovom.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíchal:

Cena s DPH:

47,90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + na prvý pohľad kvalitné spracovanie
- + farebný dizajn
- + výborná cena
- + použiteľné aj na PC
- krátky kábel
- chcelo by to bezdrôtovú verziu
- pogumovaný plast

HODNOTENIE:



Alienware 34

VYBAVENIE PRE SPACEX



Každá jedna nadnárodná spoločnosť produkujúca komplexný hardvér so širokým marketingovým záberom má už dnes svoju vlastnú divíziu zameranú striktne na game biznis. V prípade americkej spoločnosti Dell to je, minimálne v zmysle originálnosti názvu, rozhodne najzaujímavejší rad produktov Alienware, ktorého vznik sa datuje už v roku 1997, toho času mimo akejkoľvek investície zo strany firmy Dell. Tá prišla až o deväť rokov neskôr a osobne si myslím, že v tomto prípade si Michael Dell nemohol želať a pod svoje krídla skryť lepšiu značku, než je legendárna hlava mimozemšťana. Mimochodom, vedeli ste, že za názvom Alienware sa skrýva láska jeho zakladateľov voči kultovému seriálu X-Files? Tento jasný sci-fi trend predurčoval všetky výrobky opatrené logom Alienware k istému neopakovateľnému rukopisu, čo sa v mnohých prípadoch ukázalo ako kľúčový prvok na výrazné odlíšenie od konkurencie. Dnes jednoducho platí, že nech už sa rozprávame o notebooku, desktope alebo, čo je príklad nasledujúceho textu, monitore s logom mimozemšťana, nie je možné, aby ste si tieto výrobky splietli s čímkoľvek cudzím mimo portfólio firmy Dell.

Môžeme to celé rovno odpáliť opisom toho vôbec najiritujucejšieho, čo mňa v súvislosti s novou sériou monitorov od Alienware zaujalo. Na stôl a pre potreby komplexného testu som veľmi opatrne položil verziu v rozmere 34 palcov s efektným a stále populárnym zakrivením. Keďže sa mi za tie roky cez ruky prepletlo už niekoľko rozmerovo podobných (mali sme tu svojho času 49-palcovú veľrybiu plutvu od Samsungu), niekedy dokonca uhlopriečkou oveľa väčších herných panelov, mal som možnosť vyjadriť nadšenie už zo

samotného skladania. Zložiť spodný stojan je nielenže jednoduché ako obviniť belocha z rasizmu, ale zároveň to prináša istý druh uspokojenia (nie nemyslím nič, čo by vás teraz malo pobúriť). Môže za to dozaista kombinácia bielej a čiernej, ktorá definuje hrubé rameno z tvrdeného plastu s jednoduchým posuvom do všetkých strán. Stačí len spojiť dve časti, pohybom prsta utiahnuť poistku a ste len jeden krok pred finalizáciou. Ešte než si pod pazuchu zoberiete tú nádheru odetú v bezpečnostnej pene, je vám





okamžite jasné, že proces skladania sa chýli ku koncu. Uchytenie obrazovky o držiak je totižto vyriešené obyčajným závesom s automatickým zámkom a kedykoľvek stačí stlačiť nenápadné tlačidlo na zadnej strane a monitor je opäť pripravený na cestovanie. Verím, že vám stačí prezrieť si sériu priložených fotografií a začnete naplno chápať moje možno jemne explicitne prezentované nadšenie, ktoré však vybuchlo zároveň s pripojením elektrického prúdu. V tom momente som si totižto uvedomil, že mnohým často odmietané RGB prvky sa v prípade AW3420DW stávajú onou povestnou čerešničkou na poriadne šťavnatej torte.

Stojan umožňuje 20-stupňový posun do pravej a ľavej strany

Ambientné podsvietenie s možnosťou úprav samotného efektu cez rozhranie monitoru lemuje krásne vymodelovaný stojan a dokonca ponúka aj používateľsky prospešnú funkciu. Okrem efektne svietiaceho loga zo zadnej strany monitoru, je možné si aktivovať aj malú linku svetla priamo na spodnej hrane, a to len obyčajným dotykom prsta. Práve tam sa totižto nachádza duo USB 3.0 vstupov, prostredníctvom ktorých som si často nabíjal telefón a hodinky a rovnako tak aj vstup pre slúchadlá. Komu by prípadne akékoľvek RGB svetielka rezolútne vadili, je možné ich úplne jednoducho vypnúť. Dost' však bolo opisovania svetielok, vráťme sa ešte stručne k stojanu. Ten umožňuje jednoducho zorganizovanie pripojených káblov (to všetko vďaka svojmu stredovému výrezu), a zároveň nenáročnú manipuláciu s obrazovkou. 4K panel s pomerom 21:9 disponuje päťicou spomínaných USB vstupov, jedným DisplayPortom 1.2 ideálnym na využitie

hrania pri 120 Hz a rovnako jedným HDMI 1.4. Čo sa týka posledného menovaného vstupu som bol jemne prekvapený, keďže som sa chystal počas testovania pripojiť do monitora hneď niekoľko herných konzol a pri obmedzení na jedno jediné HDMI som tak musel neustále manipulovať s káblami ako nejaký elektrikár amatér. Tak či onak, spomínaných 120 Hz si pochopiteľne užijete len pri prepojení so stolným počítačom alebo poriadnym herným notebookom, keďže aktuálne končiaca generácia konzol nič také rozbehnúť nedokáže.

Cena rozhoduje

Ešte než sa trochu obsiahlejšie pozrieme na kvalitu poskytovaného obrazu, respektíve priame pocity počas hrania prípadne iného pracovného výkonu na tomto monitore, podme hodiť oči po cenovke. V súčasnosti je tento konkrétny model možné zakúpiť za sumu okolo 1200 eur, čo vás asi dokáže okamžite zdvihnúť zo stoličky a donútiť plúť na všetky strany ako smädnú t'avu. Herné náradie s logom v podobe hlavy mimozemšťana si však za vyššie spomenutú dobu svojej existencie vybudovalo akúsi povest' výkonných a

spol'ahlivých mašín, za ktoré sa ale musí trochu priplatiť. Nechcem v tomto texte z logických dôvodov riešiť, či v takejto cenovej relácii nenájdete na trhu niečo výkonnostne podobné a snáď ešte o chlp lepšie, každopádne AW3420DW spadá do kategórie luxusného herného náradia, ktoré po stránke komplexnosti suverénne obstojí v okruhu akejkoľvek konkurencie. V mojom prípade som bol počas testu ohúrený niekoľkokrát a okrem lásky na prvý pohľad (dizajn) som stihol prežiť aj prvé výrobie (IPS panel) či možno trochu nečakane krátky rozchod (absencia HDR). Áno, ohúrenie totižto neprichádzalo len na pozitívnej vlne, keďže očakávať pri monitore za uvedenú a isto nemalú sumu absolútne ignorovanie HDR štandardu, by bolo asi bláznovstvom. Cez to všetko však viac než mesiac pozerania sa na vlajkovú loď monitorov firmy Alienware mi prinieslo dostatočne široký úsmev a potechu.

Ideálne herné náradie dovezené z inej planéty, dekontaminované a následne štýlovo zabalené do škatule vo veľkosti americkej chladničky. Presne takáto veta mi behala po rozume počas hrania na testovanej vzorke. Pri nastavení obrazu





do 4K a s plnou podporou pomeru strán 21:9 sa mi razom rozšírili zorničky a úplne som zabudol na hore spomenuté negatíva. Užívať si relaxom hnané Disco Elysium v plnom rozsahu jeho možností alebo nechať vybuchnúť emócie počas frenetickej akcie DOOM, to sú tie najpríjemnejšie problémy pre konzumentov po celom svete. V tomto prípade je navyše samozrejmosťou aj podpora pre G-Sync, ktorá v súvislosti s obnovovacou frekvenciou prináša isté výhody majiteľom Nvidia zostáv. Alienware tak s týmto konkrétnym výrobkom prináša radosť do srdca poctivých hráčov, ktorí si však budú musieť naň nejakým spôsobom zarobiť. A tu sa nám otvára druhá cesta, a tou je ona povestná krabica od topánok s nápisom "Big Biznis". V mojom konkrétnom prípade som sa v tejto súvislosti sústredil aj na výhody monitora priamo pri práci. Jeho rozmer a aj samotné zakrivenie pochopiteľne umožňujú otvoriť si na ploche obrazovky hneď niekoľko dostatočne veľkých okien a pracovať v plnohodnotnom multitasking režime, kde rýchlosť pohybu očí porazí akúkoľvek myš na svete. Ľuďom živiacim sa tvorbou digitálneho obsahu, či už je reč o videách, umení alebo texte ako



takom, by bolo samozrejme možné nový Alienware odporúčať o niečo dôraznejšie než len bežným užívateľom. Nakoniec to ale zase všetko skončí pri cenovke a tradičnom porovnávaní s konkurenciou. Spoločnosť Dell si je plne vedomá svojej obrovskej základne fanúšikov a akýchsi stálych odberateľov zo sekcie Alienware, a tak nepocítiť uje absolútne žiadny dôvod, minimálne v prvej vlnе predaja, podrážať svojej štandardnej cenovej politike nohy. 34-palcový herný monitor značky Alienware vyhráva na celej čiare minimálne z pohľadu dizajnu. O stupienok horšie

to už je s možnosťou nastavovania inak nesmierne kvalitného panelu (chýba tu síce komplexnejšia kalibrácia) a rovnako zarážajúca je absencia podpory pre HDR či pre niekoho dôležitá neprítomnosť aspoň základných reproduktorov. Pokiaľ však hľadáte štýlový, veľký a výkonom spoľahlivý herný monitor a neváďí vám možno prehnaná cenovka, rozhodne nebudete touto kúpou nijako sklamaní.

Verdikt

Nádherný a výkonný kus hardvéru s vysokou cenovkou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Dell	1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nádherný dizajn	- Cena
+ Ideálny na hry ako aj na kancelársku prácu	- Jeden HDMI vstup
+ Výkon	- Kalibrácia
+ RGB efekt	

HODNOTENIE:



MSI MAG Core Liquid 240R/360R

VDARENÝ VSTUP NA NOVÝ TRH S JEDNÝM „ALE“



Nestáva sa tak často, že by ustálený výrobca počítačov a počítačových komponentov vstupoval do nového segmentu. Keď sa to však už udeje, na mieste sú väčšinou veľké očakávania. Renomovaná značka, ktorá už má vybudovanú určitú základňu fanúšikov a lojálnych zákazníkov, si nemôže dovoliť vydať produkt, ktorý by ich sklamal. Preto sme v redakcii prijali správy o nových AIO vodných chladičoch od spoločnosti MSI ostražito, no s opatrným nadšením. V dvoch balíčkoch k nám na testovanie dorazil pár chladičov, ktoré voňali novotou nielen vďaka ich doposiaľ neotvorenému plastovému baleniu, ale aj vďaka tomu, že ide o prvotinu, čo sa AIO chladičov a značky MSI týka.

Tepló je strašákom nielen pri pretaktovaných mnohojadrových monštrách a výkonnejších kúskoch určených na hranie, ale aj pri bežných procesoroch. Preto je naozaj dôležité dobré chladenie, ktoré podľa možnosti a potrieb zákazníka môže byť „obyčajné“, teda chladenie procesoru vzduchom, no pri tých výkonnejších modeloch je už lepšie siahnuť po vodnom. Nie každý však má rozpočet alebo skúsenosti, aby si do počítača nainštaloval zákazkové vodné chladenie. Tu do hry vstupujú tzv. AIO (All-In-One) chladiče, pozostávajúce z radiátora a pumpy prepojených (v drvivej väčšine) napevno pripojenými hadicami. A možno správne hádate, že do tohto segmentu sa radia aj novinky MSI

MAG Core Liquid 240R a 360R, ktorým sa v tejto recenzii budem venovať.

Obal a jeho obsah

Balenie ma mierne prekvapilo, keďže pri MSI produktoch som bol doteraz zvyknutý skôr na tmavšie tóny škatúľ, takže svetlosť obalu vcelku kontrastovala s mojimi doterajšími skúsenosťami. Obal je však moderný a verne zobrazuje, čo od týchto chladičov môžu potenciálni zákazníci čakať. Vnútri balení sa nachádzajú samotné AIO chladiče, dvojica, respektíve trojica ventilátorov, a dôležité vrecúška so skrútkami a ďalšími súčiastkami, vďaka ktorým je možné chladiče pripojiť ako na matičné dosky s Intel



procesormi, tak aj na tie s modelmi od spoločnosti AMD. Nachádza sa tu tiež aj malá tuba s teplovodivou pastou, ktorá býva bežne aplikovaná už na hlavách chladičov, ale ja ju preferujem takto. Pri dlhšom stáťí na policiach skladov či obchodov totiž môže pasta mierne oschnúť, takže možnosť aplikovať ju tesne pred inštaláciou je iba vítaná.

Prvé dojmy a spracovanie

Takmer okamžite po otvorení a vybalení chladičov ma už tradične potešilo, ale aj netešilo zopár vecí, ktoré mi na prvý pohľad udreli do očí. Tiež ma prekvapila jedna vec. Pod'me však pekne po poradí. Na týchto chladičoch ma teší menší počet káblov vedúcich z hlavy chladenia, čo znamená menší neporiadok na najviac viditeľných miestach matičnej dosky. Druhou potešiteľnou správou je kvalita opletu hadíc medzi radiátorom a hlavou chladenia. Zaujímavé sú aj ARGB ventilátory, vďaka ktorým dokážu tieto chladiče takpovediac zažiarit' v akejkoľvek skrinke. Už tak skvelá nebolo hrúbka, respektíve odpor hadíc k ohýbaniu. Áno, sú síce pekne opletené, no pri menších skrinkách či rozličných konfiguráciách bude ťažké viesť ich skrinkou bez strachu o ich zalomenie. Na záver však prekvapenie, ktoré si na zákazníkov MSI MAG Core Liquid 240R a 360R prichystali. Drvivá väčšina AIO chladičov má takmer totožné rozloženie - radiátor, hadice, hlava chladenia, v ktorej sa ukrýva aj pumpa poháňajúca celý systém. Pokiaľ ma pamäť neklame, toto rozloženie si patentovala spoločnosť Asetek, pričom všetci, ktorí tento systém chcú využívať, jej musia platiť licenčné poplatky. V MSI sa však rozhodli vykročiť mierne odlišným smerom a nie som si istý, či je to snahou inovovať, alebo nechut'ou platiť poplatky - pumpu integrovali do radiátora namiesto

do hlavy chladiča. Tento systém bolo možné vidieť už aj pri iných výrobcoch, pričom z testov takýchto chladičov prietok vzduchu a schopnosť chladit' nie sú príliš ovplyvnené. Ako to bude pri MSI MAG Core Liquid 240R a 360R, to sa ešte iba ukáže. Celkovo som však rád za to, že spoločnosti sú ochotné skúšať niečo nové, a aj za to, že presunutie pumpy mimo chladiacej hlavy obmedzilo počet káblov trčiacich popri procesore. Ak by to však v MSI chceli v budúcnosti potenciálne dotiahnuť do dokonalosti, mohli by káblík na ovládanie a napájanie RGB podsvietenia na hlave chladenia viesť popri jednej z hadíc a tým pádom zavádzajúce káblíky nadobro eliminovať.

Inštalácia

V MSI mysleli po stránke compatibility takmer na všetkých, resp. pri menšom z

chladičov (240mm) takmer na všetkých a pri väčšom (360mm) naozaj na všetkých. MSI MAG Core Liquid 240R je kompatibilný s Intel 115*, 1366, 2011-3 a 2066 socketmi, a aj AMD AM*, FM*. MAG Core Liquid 360R túto podporu ešte rozširuje o TR4, TRX4, SP3, čím pokrýva v praxi celé spektrum procesorov. Celá inštalácia chladenia mi zabrala možno desať minút, no ako varujem pri takmer každých väčších chladičoch, treba mať na mysli, že 360mm radiátory nemusia byť kompatibilné s každou skrinkou. Treba si preto pred ich kúpou najprv skontrolovať, či sa vám do počítača zmestí. Po stránke káblikov je však inštalácia naozaj jednoduchá. Káblík z pumpy je najlepšie pripojiť do CPU_FAN, respektíve do PUMP_FAN konektora, ak ním vaša matičná doska disponuje. Ventilátory je možné vďaka ret'azovému napojeniu pripojiť do jedného SYS_FAN konektora a následne poprepájať ARGB káblíky s tým, ktorý vychádza z chladiacej hlavy, pričom ten by mal následne pasovať na špecifický konektor na doske. Tu je tiež dobré pripomenúť, že ide o adresovateľné RGB podsvietenie, ktoré má novší konektor, nemusí sa preto nachádzať na starších, prípadne aj nových, no lacnejších matičných doskách.

Softvér a ovládanie

Tam, kde som pri iných spoločnostiach vyzdvihoval, prípadne zatracoval ich špecializované programy na ovládanie otáčok ventilátorov a pumpy či menenie farieb podsvietenia, nemám v praxi k chladičom od MSI čo povedať. Všetko ovládanie je totiž riadené samotnou doskou a majiteľ sa tak nemusí desiť komplikovaných, resp. nefunkčných programov. Na druhej strane, AIO chladiče,





ktoré sa v poslednej dobe objavujú na trhu, už často ponúkajú vychytávky, ako sú napríklad do hlavy chladienia integrované obrazovky schopné zobrazovať informácie o systéme, prípadne obrázky a videá podľa vlastných predstáv, kde je už špecializovaný program naozaj potrebný. Možno by som uvítal aspoň nejaký monitorovací program, no vďaka tomu, že nám v testovačke tróni celkom podarená doska so šikovným softvérom, nebola absencia softvéru až takou veľkou stratou.

Testovanie a namerané hodnoty

MSI MAG Core Liquid 240R a 360R boli otestované s procesorom Intel Core i5-9600K, a to ako pri bežnom takte, tak aj po pretaktovaní na 5 GHz. Teplota okolia sa pohybovala od 23 do 25 stupňov Celzia, pričom vyt'ažovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách, resp. pri používaní profesionálnych programov. Na



testovanie boli použité programy Furmark, Aida64, HeavyLoad, 3DMark, a Prime95, a výsledky v grafe nižšie sú ich priemerom.

Zhrnutie testovania a úvaha na tému ceny

Pri testovaní jedného z posledných chladičov som sa pristihol pri úvahe, že mi pod rukami prešlo už dostatočné množstvo chladičov, aby som vedel úprimne odpovedať na to, čo sa oplatí, čo funguje, a čo nie. Niektoré spoločnosti vsádzajú čisto na účinnosť chladienia a dizajn im je v praxi ukradnutý. Vďaka tomu sa dajú nájsť naozaj kvalitné AIO chladiče, ktoré záujemcov neprivedú k bankrotu a často sú výkonnejšie ako ich dizajnovější bratia. Iné spoločnosti sa spoliehajú ako na výkon, tak aj na schopnosť chladienia, pričom cenovo idú zlatou strednou cestou, kam by som chcel zaradiť aj tieto nové prírastky do rodiny MSI portfólia. V neposlednom rade sú tu však ešte spoločnosti, ktoré posúvajú hranice toho, ako by malo chladienie vyzerat'. Či už sú to nekonečné zrkadlá podsvietené



RGB LEDkami, zabudované obrazovky, či iné vychytávky od výmyslu sveta. Pri takých výrobkoch sa v praxi nepozera na cenu a siahajú po nich naozaj dizajnovato zat'ažení zákazníci. Chladiče MSI MAG Core Liquid 240R a 360R však majú jedno „ale“, ktoré ma veľmi neteší. Výzorom a chladením sa totiž radia medzi obstočné, možno aj nadpriemerné, no cenou sa mierne netrafili a vkročili medzi silno dizajnové a drahé kúsky.

Zhrnutie

Ako prvé kroky v novom segmente nie sú chladiče MSI MAG Core Liquid 240R a 360R priveľkým preš'apom. Ich schopnosť chladiť nie je v praxi čo vyčítat', avšak v situácii, keď môžu záujemcovia o AIO chladiče nielen ušetriť, ale aj získať lepšie možnosti chladienia, prípadne minúť rovnaké sumy za subjektívne dizajnovato prít'ažlivejšie chladiče, nebudú nové MAG Core Liquid našou voľbou.

Pokiaľ by ste však na ne natrafili v akcii s 20 až 30% zľavou, alebo ste naozaj zarytým fanúšikom spoločnosti MSI, potom po nich pokojne siahnite.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal:	Cena s DPH:
MSI	120/160€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obstočné chladienia	- Privysoká cena
+ Inovatívne umiestnenie pumpy	- ARGB káblík mohol byť vedený k radiátoru
+ Iba jeden káblík trčiaci z hlavy chladienia	- Hadice sa t'ažšie ohýbajú

HODNOTENIE:



Mamibot Exvac680s

UVEZIE TO AJ MAČKU?



Opäť raz tu máme trochu intenzívnejší závan budúcnosti a čo iné robiť, po tom ako nám zase odložili Cyberpunk 2077, než si doma poriadne povysávať a poumývať, to všetko len pomocou telefónu. V prípade, ak ste čítali moju nedávnu recenziu na autonómny umývač okien iGLASSBOT rovno z továrne zámorskej spoločnosti Mamibot, určite vás vyslovením zdrobneného mena Fufi nijako nezaskočím. Pre tých, komu článok unikol, mám jedno rýchle zasvätenie do témy. V čase, kedy na trh prichádzali akési prvé plne automatické vysávače v tvare gul'atých vankúšov, som sa ja sám z mladíckej nerozvážnosti rozhodol investovať nemalé peniaze do tejto budúcnosti. Výsledkom bolo akési adoptovanie Fufiho priamo od slávneho juhokórejského konglomerátu, ktorý, aj cez svoje počiatkové technické rezervy, hrdo brázdil môj mládenecký byt plný prekážok. Stal sa istým členom rodiny a dodnes si spomínam na hromadu vtipných

momentov, ktoré som s ním a jeho rotujúcimi kefkami zažil. Než odišiel do kremíkového neba, si'úbil som sám sebe, že ostane navždy v mojom srdci ako jediný robotický vysávač a nikdy ho nenahradím. Veci sa však menia a zvlášť v prípade, ak sa živíte testovaním moderného hardvéru z rôznych sfér. Dôvodom, prečo vám tu vykladám svoje zážitky z minulosti, nie je žiadna snaha o mlátenie prázdnej slamy, ale pochopiteľný zámer čiastočného porovnania počiatkov autonómnych pomocníkov v domácnosti s akýmsi súčasným stropom, kam sa vyššie uvedená značka snaží dopracovať. Čo teda Fufiho bratranec Exvac680s dokáže a ponúka?

Začnem asi najpodstatnejšou zmenou. Mamibot sa rozhodol do svojho portfólia zaradiť komplexného upratovača, a tak vás je Exvac schopný zbaviť nielen neustále sa rodiaceho prachu a suchých nečistôt, ale zároveň zastúpiť aj funkciu

umývania. Obe veci však samozrejme robí v istej limitovanej forme a stále tu bude platiť, že aj keby ste mali desať takýchto pomocníkov v domácnosti, raz za čas jednoducho musíte ohnúť ten stuhnutý chrbát a ísť takpovediac na kolená. I keď som badal značný pokrok v mapovaní priestoru pomocou gyroskopu a samozrejme aj tlakových senzorov (môj Fufi používal kameru namierenú na strop a práve podľ a kriviek izby vytváral akýsi manuál k postupu vpred), stále ide len o doplnkového pomocníka, ktorý vás nikdy nezbaví nejakej elementárnej zodpovednosti nad bordelom vo vašom dome. Aby mohol Exvac vykonávať naplno svoje poslanie, musíte mu ostatne pomôcť viac než len nejakým stlačením tlačidla ON/OFF. Dôvodom je jeho neustály hlad po čomkol'vek, čo dokáže strčiť pod rotujúce kefy, a to vo výške maximálne 20 mm. Presne tam je schopný vybehnúť pomocou dvojice statických a jedného



smerového kolieska. Keďže mám doma takmer štvorročnú dcérku, asi chápete, že nejaký konzistentný poriadok v zmysle uložených hračiek je často vec nezlučiteľná s realitou a aj keď som počas testu všetko patrične pripravil (teda zdvihol veľké plyšové hračky na posteľ, stoličky dal na stôl...), predsa len sa počas upratovania stalo niekoľko neočakávaných vecí.

Neplánovaný výplach žalúdka

Vôbec najfatálnejšou chybou tohto robotického vysávača pri pobežovaní sa ukázala byť malá šnúrka od dreveného vozíka na kocky. Exvac na ňu klasicky nabehol ako daňový úrad na malého podnikateľa a behom sekundy zjedol celú metrovú šnúru, ako keby o nič nešlo. Následne sa rozbehol smerom od vozíka preč a aj keď má evidentne dostatok energie, aby vybehol aj na dva centimetre vysokú hranu, vozík zatiažený hračkami od výmyslu sveta už rozhybat' nedokázal. Trhlo s ním a prevalil sa na chrbát ako toho chrobáka čo si váľal gulôčku. Na jednu stranu sme sa doma tomu zasmiali a pobavili, avšak na tú druhú som si musel pri následnom upratovaní už dávať oveľa väčší pozor na prípravu dráhy, čo vo finále tak trochu zabíja celý ten Cyberpunk efekt, ktorý vídavame vo filmoch. Podme však k tomu príjemnejšiemu, čo vám investíciu cca 350 Eur dokáže ospravedlniť. Tam spadá skutočne bohaté príslušenstvo, keďže v balení na vás čaká dvojica náhradných bočných kefiiek, dve utierky

na potretie vody počas umývania, dvojica náhradných Hepa filtrov, nabíjací dok s funkciou automatického návratu a klasický diaľkový ovládač. Všetko vkusne a pekne zabalené do prenosnej krabice a rovnako jednoducho aplikovateľné aj bez podrobného študovania manuálu. Tu sa moja spomienka na Fufiho už jemne vytráca, keďže ten si ku mne domov doniesol len polovičku takto bohatej výbavy a keď umieral, nemal ani tú chuť mi v poslednej vôli odkázať svoju krabice.

Aby bolo možné prepnúť z vysávania nečistôt na umývanie, musíte Exvac zbaviť jeho zadnej časti a vymeniť ju za nádržku na vodu (rovnako je súčasťou balenia). Všetko je pomerne jednoduché a v nastavení, pokojne aj počas procesu umývania, je dokonca funkcia troch stupňov dávkovania vody. Zásobník pre



vysávanie je vo veľkosti 0,6 litra a tak nie je vôbec nutné sa prístroju neustále pozerat' do zadku, keďže pokojne zvládne vykonať aj tri plnohodnotné cykly a ešte si ponechať nejaký priestor na pár prachových guľičiek (všetko to samozrejme závisí od hustoty znečistenia). Špinu môže tahať z takmer všetkých druhov podláh, ale pri kobercoch musíte brať na zreteľ, že pri vyššom vlase sa môže stať presne to, čo sa stalo aj s tou našou šnúrkou od káricky. Ako je na tom výdrž batérie? Exvac je schopný pracovať dve hodiny v jednom taha a ak by sa počas procesu náhodou vybil, automaticky si nájde svoju dokovaciu stanicu a po troch hodinách doplnenia šťavy (Fufi spinkal) sa okamžite vráti tam, kde prestal a pokračuje v upratovaní ďalej. Staré autonómne vysávače nedokázali svojho času využívať prepojenie cez mobilné telefóny, čím sa pochopiteľne pýcha firma Mamibot rada chváli. Máme tu aplikáciu pre smartphoney alebo tablet (WeBack), ktorej prepojenie so samotným Exvac už však nemôžem označiť za nejaké jednoduché.

Prvý problém vidím v nie práve dobre nastavenom rozhraní počas registrácie produktu. Oskenovať QR kód je jedna vec, avšak pre menej technicky zdatných konzumentov môže byť problém následné spárovanie s lokálnym Wi-Fi profilom. Stačí len, aby ste router mali nastavený na 5G a vysávač sa nikdy nespáruje, aj keby ste sa na hlavu stavali. Ďalšia pomyselná šnúrka v krku spočíva v nespoľahlivosti aplikácie ako takej. Akonáhle bol Mamibot



Exvac680s v doku a nabitý, nebolo možné ho pomocou príkazu cez telefón poslať do služby. Skúšal som meniť nastavenia, dokonca prehadzovať signál z routera na iné frekvencie, ale nič. Ovládanie fungovalo len v momente, kedy sa Exvac nedobíjal a len tak stál kdekoľvek v dome. V tejto súvislosti sa mi, ako užívateľovi, okamžite uzamkla aj možnosť automatického upratovania v čase mojej neprítomnosti, či pohodlné spustenie zatiaľ čo ležím pred TV. Áno, prostredníctvom aplikácie si môžete zvoliť presné dátumy a časy, kedy by mal vysávač započat' svoje poslanie, ale v súvislosti s problémom vyššie opísaným sa nikdy k takémuto činu nemal a ani po viac než mesiaci testovania a čiastočného hľadania na internete som tento problém nedokázal odstrániť.

Druhou pomyselnou chrupkou na koberci sa stala nulovaná schopnosť zariadenia zapamätať si párovanie s Wi-Fi od momentu, kedy ste prístroj vypli kompletne (teda priamo fyzickým tlačidlom). Iste, mohli by ste sa ma teraz právom spýtať, prečo som niečo také robil.

Avšak vysávač napojený na nabíjajúcu stanicu pomerne nepríjemne svieti z troch zdrojov na vrchnej časti a v tme je to tak intenzívne svetlo, že som musel nájsť spôsob ako to potlačiť až pomocou trička hodeného cez jeho vrchnú časť. Pre niekoho detail, avšak za predpokladu, že máte Exvac umiestnený napríklad v spálni, aby sa vám na ňom nevozila mačka alebo pes, je to citeľná prekážka.

Tvorba virtuálnej steny je možná

Dost' však bolo kritiky. Tá sa v drvivej väčšine viaže na aplikáciu a ovládanie prostredníctvom telefónu. Ak nemáte chuť tento produkt usmerňovať práve takýmto moderným spôsobom, môžete siahnuť po diaľkovom ovládači, ktorý, až na vytvorenie virtuálnej steny pomocou mapy a sledovania podrobnej štatistiky o pohybe vysávača v priestore, zastúpi všetky potrebné funkcie aj bez otravného užívateľského rozhrania. Nakoniec všetko končí a začína pri otázke, či to vlastne celé plní správne funkciu vysávania a umývania. V prípade zberu špiny nemám s výrobkom firmy Mamibot žiadne problémy a oproti tomu, čo pred X rokmi dokázal nebhý Fufi, je to dozaista značný pokrok. Už len ten oveľa jemnejší kontakt s predmetmi pomocou tlakových senzorov je úplne inde, ako aj neustála snaha dostať sa čo najďalej, ako to len podmienky dovol'ujú. Menej zaujímavou službou je podľa mňa spomínaná funkcia umývania, ktorá síce poslúži na častiach, kde

je čisto tvrdá zem, no akonáhle si potrpíte na koberčeky, stane sa pre vás autonómne umývanie skôr nepotrebným, keďže než aby ste tvorili virtuálne steny naokolo kobercov, tak to si to skôr umyjete sami a je jasné, že to spravíte oveľa dôkladnejšie. V tomto smere teda budúcnosť má ešte pár rokov času, aj keď čo do objemu nádoby na vodu (370 mililitrov) sa rozprávame o nadštandarde. Záverom musím pochváliť dva režimy intenzity nasávania prachu,

ktoré sa po stránke decibelov dajú naozaj aplikovať aj na nočné upratovanie mimo miestností kde sa spí, teda za zatvorenými dverami. Oficiálne udávaný rozsah 55 až 65 decibelov (podľa toho, aký režim máte nastavený) je v prvom prípade nerušivým spoločníkom, aj keby ste práve telefonovali hneď vedľa vysávača, alebo prípadne pozerali Netflix. Po stránke dizajnu sa dá Exvac definovať ako trojkilogramový a osem centimetrov vysoký čierny puk zhotovený z lesklého odolného plastu (prach a špina sa naň usadzuje v dost' rýchlym tempe). Ak máte domácnosť ladenú skôr do svetlejších tónov, môže vám jeho výzor asi jemne vadit', ale všade inde je tento produkt schopný zapadnúť a nerušiť ani po vizuálnej stránke.

Všetky nádoby ako aj kefy môžete potom pohodlne umývať pod prúdom tečúcej vody, a tak ste schopní ušetriť onen povestný čas tam, kde konkurencia isté veci komplikuje. Ak momentálne hľadáte najmodernejší a cenovo dostupný autonómny vysávač, určite som schopný vám odporučiť práve Mamibot Exvac680s. S výsledkami jeho suchého čistenia som bol nadmieru spokojný a aj keď následné pokusy o umývanie boli sprevádzané už menej uspokojivými výsledkami, berte túto funkciu skôr ako bonus. Obrovské problémy som mal však s aplikáciou WeBack, ktorá je jednak užívateľsky dost' nepraktická, ale čo je horšie, nezaručuje úplnú stabilitu a správny chod ponúkaných funkcií.

Verdikt

Tento nástupca môjho Fufiho sa, až na pár prípadov, nemá za čo hanbiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mamibot Cena s DPH: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Veľký pomocník v suchu
- + Komplexné mapovanie terénu
- + Šetrný k nábytku
- Funkcia umývania
- Nespol'ahlivá aplikácia

HODNOTENIE:



Súťaž

1. cena
Z390 AORUS PRO



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

2. cena
AORUS
bezdrôtová
nabíjačka



3. cena
šiltovka AORUS



AORUS

REGULOVANÉ SÚťažNÉ podmienky: [www.aorus.com/sutaz](#) | Súťaž sa koná v rámci marketingovej akcie, ktorej cieľom je zvýšiť povedomie o značke AORUS a podporiť jej predaj. Súťaž sa koná v rámci marketingovej akcie, ktorej cieľom je zvýšiť povedomie o značke AORUS a podporiť jej predaj.

ORGANIZÁTOR: AORUS CORPORATION | SÚťažNÝ OBDOBIE: 1. január 2019 - 31. decembra 2019 | SÚťažNÝ PRÁVNY OBLAST: Slovensko | SÚťažNÝ PRÁVNY OBLAST: Slovensko.

Michael Keaton opäť v roli Batmana



V súvislosti s pripravovaným filmom o Flashovi od DC sa momentálne hovorí o obsadení Michaela Keatona späť do roly Bruca Waynea, alias Batmana, a to po jeho roli, ktorú si zahral v rokoch 1989 a 1992.

Táto správa získala oveľa väčší hype, ako jeho účinkovanie v roli Vultura v pripravovanom snímku *Morbius* od štúdia Marvel.

Donedávna kolovali len fámy, no vyzereá to tak, že sa Keaton vráti do svojho batmanovského obleku a že tento krok by mohol priniesť DCEU (DC Extended Universe) úspech. Michael Keaton si zahral nočného strážcu Gothamú vo filmoch Tima Burtona, a to *Batman* z roku 1989 a *Batman sa vracia* z roku 1992.

Po týchto dvoch filmoch obaja odišli od tejto značky, no Batman pokračoval ďalej. Film *Flash* si prešiel celkom ťažkými časmi, keďže vystriedal hneď niekoľko režisérov, no momentálne sa ho ujal Andy Muschietti, ktorý chce

filmom naštartovať multiverzum svetov DC komixov. Keatnov *Batman* sa vo filme zrejme objaví, keď sa *Flash* bude chcieť vrátiť do minulosti, aby zachránil svoju matku, a tým vytvorí alternatívny vesmír, kde bude Keatonov *Batman* strážiť Gotham.

Film zrejme zachytí Keatnovu postavu 30 rokov po tom, čo sme ho naposledy videli, a to znamená, že sa o jeho „postburtonovskom“ osude dozvieme niečo viac. Správy tvrdia, že aj v tej dobe bude nosiť svoj oblek, no nevie sa, či bude vyzerať rovnako, ako vo filmoch.

S prihliadnutím na to, že prešlo 30 rokov, je viac než možné, že jeho oblek prejde istým upgradom. Žiaľ, na tieto dohady sa spoliehať nemôžeme, pokiaľ štúdio DC Films, alebo samotný herec neprezradia viac.

Ak sa však táto správa stane realitou, môžeme očakávať Keatona aj v ďalších filmoch, ako v nadchádzajúcom *Batgirl* filme, ktorý je vo vývoji.



Noví Piráti s Margot Robbie



Novinky ohľadom pokračovania série Pirátov z Karibiku prichádzali v malých dávkach, no konečne sa dozvedáme viac o budúcnosti jednej z najlepších zarábajúcich filmových sérii.

Margot Robbie, ktorá je v poslednej dobe známa vďaka role Harley Quinn z filmov Jednotka Samovrahov a Birds of Prey, si má zahrať zrejme hlavnú rolu a z Birds of Prey sa k nej pridá scenáristka Christina Hodson. Jerry Bruckheimer, ktorý je s frančízou už niekoľko rokov spätý, bude nový pirátsky film produkovať. Hovorí sa však, že film nebude spin-off, ale úplne nový príbeh, ktorý si však zoberie mená a názvy od predchodcov. Fanúšikovia avšak chcú vo filme vidieť Johnnyho Deppa, ktorý je ikonou celej série.

V/H/S/94 bude reboot série



Krvavá a nechutná hororová séria dostane štvrtý diel – reboot nazvaný V/H/S/94.

Séria používa nápad nájdených VHS kaziet prepojených na dej v pozadí, ktoré ukazujú hneď niekoľko krátkych hororov v jednom, pričom spája zombie, okultizmus, votrelcov, alternatívne dimenzie a ďalšie. Prvý diel mal premiéru na filmovom festivale Sundance v roku 2012, nasledoval ho V/H/S 2 v roku 2013 a tretí diel, V/H/S Viral, prišiel hneď rok po ňom. V roku 2016 bol podľa jedného segmentu prvého filmu, Amateur Night, vytvorený spin-off, Siren. Podľa portálu THR bude V/H/S/94 prvý film s jednou plynulou dejovou líniou, ktorej každá sekcia bude prepojená. David Bruckner, ktorý pracuje na remaku Hellraiser, napísal scenár k V/H/S/94 a bude ho taktiež aj produkovať.

Herec Ian Holm zomrel vo veku 88 rokov



Legendárny britský herec, Ian Holm, ktorý bol hlavne známy svojimi rolami v Pánovi prsteňov a Votrelcovi, zomrel vo veku 88 rokov.

Holm bol členom Royal Shakespeare Company v Stratford-Upon-Avon od jej založenia v roku 1960, no rýchlo sa dostal na obrazovky, kde sme ho mohli vidieť na BBC od šesťdesiatych rokov 20. storočia. Jednou z jeho ikonických rolí bol android Ash v atmosférickom horore Votrelce od Ridleyho Scotta. Neskôr, v roku 1981, prevzal rolu Froda v BBC rádiovnej adaptácii kníh Pána prsteňov a v tom istom roku si zahral rolu trénera atletiky Sama Mussabiniho v snímke Chariots of Fire, za ktorú si odniesol cenu BAFTA a nomináciu na Oscara. V roku 1997 bol dokonca pasovaný na rytiera. Väčšina z nás ho však pozná ako Bilba Bagginsa z trilógie Pána prsteňov.

Film Five Nights at Freddy's?



Niektorí fanúšikovia už zrejme zachytili správu, že sa chystá filmová adaptácia hororovej hry Five Nights at Freddy's.

Jason Blum na tlačovke pre Zoom prezradil, že vývoj ide rapídne vpred, a film bude už čoskoro hotový. Film založený na populárnej hororovke je v pláne už od roku 2015, no narazil na niekoľko problémov, a tak štúdio Warner Bros, ktoré práva vlastnilo od roku 2015, prenechalo v roku 2017 práva štúdiu Blumhouse, ktoré produkuje horory, a tým jeho produkciu výrazne spomalili, keďže film prišiel o scenáristu aj režiséra a jeho scenár musel byť prepísaný, keďže sa tvorcovi hry nepáčil. V hre sa ocitáte v postave nočného strážnika vo Freddy Fazbear's pizzerii a musíte rozdeliť prívod energie tak, aby vás nezabili animatronickej roboti.

The Lovebirds

ADRENALÍNOVÝ ROZCHOD V ZNAMENÍ VRAŽDY



Akčná komédia s názvom The Lovebirds z dielne režiséra, producenta a spisovateľa Michaela Showaltera (napr. The Big Sick) je popretkávaná kriminálnymi prvkami, romantickými momentmi i prekvapivými situáciami. Podobné typy filmov sú v ponuke stále a viac-menej sú si podobné, no tento film potešil inakosťou. Ako sa podarilo poňať Michaelovi Showalterovi rozchod a situácie plné napätia a adrenalínu po jeho úspešnom hite The Big Sick z roku 2017 (film o neúspešnom komikovi, ktorý sa zalúbi do ženy a počas doby, kým je ona v kóme, prechádza sám vnútornou premenou)?

Film The Lovebirds rozpráva príbeh o vzťahu Leilani (Issa Rae) a Jibrana (Kumail Nanjiani) a o ich nečakanom rozchode. Leilani a Jibrán po štyroch rokoch spoločného života usudzujú, že každý má predstavu o inom partnerovi

a spôsobe života. Ich vzťah je po rokoch založený na vymieňaní názorov na každú maličkosť, ktoré vyústia do prudkých hádok v snahe predísť rozchodu.

Počas jazdy autom cestou na kamarátku oslavu sa zhodnú na rozchode. Divák očakáva klasický príbeh ako prudké hádky a výbuchy hnevu, plač, rozbité auto a podobne. Aleee... v momente, keď si uvedomia, že sa rozšli, Jibrán nešťastnou náhodou zrazí cyklistu.

Cyklista však prežije a utečie z miesta nehody, čo prekvapí oboch hlavných hrdinov. Leilani a Jibrán vzápätí osloví policajta a spoločne s ich autom naháňajú zrazeného cyklistu. Policajt tohto cyklistu nakoniec zabije a utečie z miesta činu. V tom sa objaví mladý pár, ktorý zavolá políciu a nahlási Leilani a Jibrán ako vrahov. Duchom prítomní Leilani a

Jibrán utečú z miesta činu a po dlhom rozhovore sa zhodnú na tom, že musia vypátrať pravdu a očistiť svoju povest'. Počas tejto cesty prechádzajú zároveň aj rozchodom a pripomínajú si, kým boli a kým sa stali dnes. Príbeh prináša mnoho vtipných momentov, reakcií, rozhodnutí, pohľadov, absurdity a ukecanosti, ktorá však vo filme vôbec neprekáča.

Režisér vybral za miesto činu celého príbehu mesto New Orleans počas jednej noci. Pri romantike sme síce zvyknutí skôr na klasiku typu Paríž, New York či San Francisco, ale aj New Orleans ako kolíska jazzu je mesto, ktoré dýcha svojou špecifickou atmosférou.

Showalter vsadil na svoju overenú kartu a do hlavnej úlohy vybral Kumaila Nanjianiho, s ktorým spolupracoval už na The Big Sick – a trafil sa veru do čierneho.



Výber jeho hereckej partnerky v podaní Leilani nebol až takou št'astnou vol'bou. V jej prípade som nepocítila autentickosť prejavenej lásky ku Jibrainovi, ale akúsi formu odstupu pôsobiacu ako neistota. Ved' keď sa dvaja ľudia rozídu, ešte dajaké puto medzi nimi určitý čas zostáva. Naopak Jibrán ma presvedčil o citoch k Leilani, jeho herecký výkon je výborný.

Ako hereckú partnerku si ku Kumailovi predstavujem sebavedomejšiu ženu, pretože Issa vzbudzuje dojem, že sa pri každej scéne uist'uje o správnosti hrania tým, že pozerá tak trochu vycivene na Kumaila.

Príde mi to ako neskúsenosť v hernom biznise a jej mimika je obmedzená len na pár typov prejavu, čo sťažuje u diváka vnímanie Leilani v tom, ako sa postava cíti. V tomto ju našťastie dopĺňa a prevyšuje Jibrán, pri ktorom viem presne, ako prežíva každú situáciu a viem sa do jeho kože vcítiť.

V romantických komédiách je dôležitým aspektom práve toto puto medzi hlavnými postavami, aby sa s nimi divák viac stotožnil a precítil celý film. A tento film je predsa hlavne o rozchode... a vražde.

Oceňujem však poprepájaný dialóg medzi všetkými hercami, neustály kolobeh rozhovorov, ktorý udržoval diváka v pozornosti. Napriek rozsiahlym rozhovorom nestratil príbeh svoje čaro a ani divák nestráca pozornosť, keďže dialógy dopĺňali vtipné scény a výborné herecké výkony.

Režisér dbal na to, aby neboli medzi scénkami či rozhovormi zbytočne zdĺhavé



pauzy, čo pridáva na kvalite a jednoduchosti komédie. Scény doplnené jemnou hudbou, ktorá väčšinou diváka upokojuje, taktiež nevedili zábavným scénkam, ale naopak, vyzdvihli ich. V správnu chvíľu pridal režisér prvky krimi príbehu a opäť usadil diváka do vážnej polohy, aby nezabudol na to, že sa stala vražda. Následne odľahčil situáciu a presunul pozornosť na rozchod alebo niečo absurdné, neveriteľné a vtipné

The Lovebirds je vtipná romantická komédia o tom, že aj rozchod sa môže zvrtnúť na detektívny príbeh. O tom, že napriek zlému obdobiu je vždy niekto, kto vás podrží a pomôže vám nájsť východisko. Prijemná oddychovka v tomto uponáhľanom svete v objatí tajomnej noci v New Orleans.

„Rozchod je ako príbeh vraždy plný prekvapivých odhalení, hľadanie pravdy a viny, pripomínanie si minulosti, motívov a rozhodnutí.“

Adriana Kubičková

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Michael Showalter

Rok vydania: 2020
Žáner: Krimi / Komédia / Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------------------------|------------------------|
| + Kumail Nanjiani | - Issa Rae |
| + dialógy | - chýbajúce romantické |
| + vtip | prepojenie |
| + nereálnosť niektorých situácií | |

HODNOTENIE:



Spravodlivosť podľa Spensera

KRIMI KOMÉDIA ZO STAREJ ŠKOLY



Spravodlivosť podľa Spensera je po filmoch Na život a na smrť, Deepwater Horizon, Deň patriotov a 22 míľ už piatou kolaboráciou režiséra Petra Berga a herca Marka Wahlberga. Táto dvojica si tak evidentne sadla a po novom sa rozhodla spolu nakrútiť za peniaze Netflixu akčnú krimi komédiu.

Spenser (Mark Wahlberg) je bývalý bostonský policajt, ktorý päťkrát zaútočil na svojho nie práve najnevinnejšieho šéfa Boylana (Michael Gaston). A hoci svoj útok nikdy neolutoval, v dôsledku tohto brutálneho činu bol odsúdený na päť rokov väzenia. Po návrate na slobodu sa Spenser snaží zaradiť naspäť do života a stať sa šoférom kamiónu v Arizone, avšak jeho plány sa veľmi rýchlo zmenia. Ešte ten istý deň sa totiž udeje dvojité vražda, pričom jedným z mŕtvych je práve Boylan a druhým ďalší bostonský

policajt. Práve naňho sa niekto pokúša naštít Boylanovu vraždu, čo však Spensera nenechá dlho chladným, a tak sa púšťa do vyšetrovania na vlastnú päsť. Detektív Spenser je len tak mimochodom postavou

z románov Roberta Parkera, pričom po jeho smrti v roku 2010 ho prevzal pod svoje krídla ďalší spisovateľ Ace Atkins. No a práve jeho román Wonderland sa stal inšpiráciou pre Spravodlivosť





podľa Spensera, i keď v zásade môžeme hovoriť o mimoriadne voľnej inšpirácii. To znamená, že s výnimkou postáv (okrem Spensera tu hrá dôležitú úlohu aj jeho dobrý kamarát, Afroameričan Hawk) a vybraných bodov predlohy to s ňou nemá veľa spoločného. V minulosti už inak vzniklo i niekoľko televíznych projektov s týmto hrdinom, no tie sa nedostali v našich končinách do širšieho povedomia.

O nový film sa postarala scenáristická dvojica Sean O'Keefe a Brian Helgeland, pričom druhý menovaný je známy aj u nás vďaka snímkam L. A. - Utajené skutočnosti, Odplata, Zelená zóna či naposledy Legendy zločinu.

Spravodlivosť podľa Spensera pripomína výstavbou scenára klasickú žánrovku, ktorá akoby vypadla z deväťdesiatych rokov, prípadne i skoršieho obdobia. Čo vlastne korešponduje i s knižným vekom tejto série, hoci samotný dej je, pochopiteľne, zasadený do nie až tak dávnej minulosti. I keď poväčšine to aj tak nie je vidieť a výraznejšie na to odkazuje snád len jedna pomerne vtipná konverzácia na tému Cloud. Skrátka, vo väzení vám môže pokrok veľmi rýchlo uniknúť...

Škoda len, že práve humoru je nakoniec menej, ako by mohlo byť. Film v tomto smere po relatívne nabitom úvode predsa len upadne a niektoré úseky sa berú možno až zbytočne vážne. Čo by z princípu nemuselo vadiť, nakoľko ani predlohy nie sú práve komédie.

Tieto dva odlišné tóny sa však nestriedajú ideálne a kým v knihách pramení humorná zložka takmer výhradne zo sarkastických poznámok ústrednej postavy, tu sa snaží vychádzať i z

absurdity daných situácií – a o to viac bijú do očí momenty à la vážny thriller.

No dobre, ale aspoň tu máme kvalitnú akciu, nie? No, ako sa to vezme. Nie že by akcia bola zlá – hoci mohla byť snímaná i lepšie – ale i tej je vcelku málo. Je tu síce niekoľko pástných súbojov, vydarená bitka v podniku s rýchlym občerstvením a dokonca i jedna krátka naháňačka vrcholiaca konfrontáciou so strážnym psom, no scenár si jednoznačne pýtal viac. S výnimkou poväčšine sympatických postáv totiž neponúka vôbec nič navyše. Zápletka je vcelku banálna, rozloženie figúrok na šachovnici priehľadné od úplného začiatku a výsledok je miestami až príliš naivný – čo by práve zvýšená frekvencia potýčiek či väčšia kadencia vtipov mohla celkom šikovne zakryť.

Čo sa inak týka tých väčšinou sympatických postáv, medzi ne určite nepatrí charakter Ilizy Shlesinger. Tridsaťsedemročná komička je pritom aspoň papierovo toľko potrebnou novou tvárou, no jej ukričaná, hysterická žena s tendenciami zveličovať a robiť scény predstavuje všeličo, len nie sen každého muža. A hoci je jasné, že ide o úmysel a má i svetlé chvíľky, súčasný filmový priemysel zachádza v charakterizácii ženských hrdiniek predsa len trochu ďalej.

Výsledok nie je každopádne najhorší a drží ako-tak pokope aj vďaka slušnému remeselnému spracovaniu. To je nakoniec aj doména Petra Berga, ktorý bol vždy skôr kvalitným remeselníkom než režisérom so silným autorským rukopisom. Popísané chyby či nedostatky síce zostávajú v platnosti, no i napriek jemne televíznemu vzhľadu v podstate ide o celkom pozerateľný počín. V prípadnom



pokračovaní, ktoré naznačuje aj úplný záver, je teda na čom stavať, no nabadúče to už bude chcieť pevnejšiu autorskú víziu.

„Spravodlivosť podľa Spensera je film, ktorý asi najviac poteší priaznivcov odľahčenejších krimi žánroviek. Treba však rátať s tým, že oproti tým najlepším neponúka skoro žiadnu pridanú hodnotu.“

Martin Černický



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:

Rok vydania: 2020
Žáner: Akčný / Krimi / Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--|----------------------------------|
| + Film zo starej školy v dobrom slova zmysle | - Ničím neobjavný scenár |
| + Remeselne zručné spracovanie | - Málo akcie a miestami i humoru |
| | - Postava Ilizy Shlesinger |

HODNOTENIE:



Jednotka vesmírneho nasadenia

SITCOM, NA KTORÝ BY BOL HRDÝ AJ LESLIE NIELSEN



Priznám sa. Mám rád komédie. Ale je tu jeden problém, a to ten, že som priveľmi citlivý na humor v nich. Môže byť komédia akákoľvek super, no keď je v nej záchodový humor, tak som z toho nesvoj. A práve preto si komédie vyberám. A Jednotku vesmírneho nasadenia som si vybral s tým, že sa naozaj zabavím. Určite sa teraz pýtate, ako to teda bolo. Tak čítajte ďalej...

Zaujímavé prostredie a český dabing

Niekoľko z mojich priateľov na Facebooku raz zdieľal Space Force so slovami, že tento seriál treba jednoducho vidieť. Pozrel som si pár záberov a fotografií a premýšľal, o čo asi ide. Ani vo sne mi nenapadlo, že ide o komédiu. Námorníctvo, letectvo, stíhačky, vojaci – to je predsa téma pre akčné seriály, nie?

Chvil'ku som váhal, či to skúsiť a či sa po prvom diele nebudem cítiť trápne a

nezabijem trištvrtinu hodiny svojho života niečím zbytočným. Nuž hodil som všetky zábrany za hlavu, pustil som Netflix a čakal. Prvé prekvapenie, ktoré na mňa čakalo, bol český dabing! Áno, nový seriál, s českým dabingom a na Netflixe! A ešte pomerne dobre zvládnutým.

Celý príbeh sa točí okolo amerického generála Marka R. Nairda (Steve Carell), ktorý dostane zaujímavú úlohu. Vytvorit'

prísne tajné oddelenie Vesmírnych síl. Práve oni sa budú starať o bezpečnosť vo vesmíre a o obsadenie nášho Mesiaca. No nebude to žiadna malina, keďže sa za svojou prácou bude musieť generál presťahovať. Do toho mu skočí pár nepríjemných záležitostí a je po srande. Okrem toho všetkého sa musí starať o svoju rodinu – manželku Maggie Naird (Lisa Kudrow) a pubertálnu dcéru Erin (Diana Silvers).





Každý diel skončí nečakane, aj keď ten koniec očakávate

Okrem generála, ktorý parodicky stvárňuje vojenskú časť oddelenia, tu stretávame aj protiklad - vedeckú časť oddelenia. A ako isto tušíte, bude to dobre iskriť. Keďže

vojaci najprv strieľajú a až potom sa pýtajú, u vedcov to je opačne. Hlavným vedcom je doktor Adrian Mallory (John Malkovich) a jeho asistentom doktor Chan Kaifang (Jimmy O. Yang). Obaja sú veľmi múdri a strategické rozhodnutia generála častokrát nechápu. No t'rabavé pocity sú vzájomné a tak budeme



v seriáli sledovať menšie roztržky, ale aj udobrenia s dobrým koncom. V seriáli padajú skvelé hlášky, ktoré sú niekedy utiahnuté za vlasy, no už keď začnete cítiť, že tu by to mohlo skončiť, tak humor končí a nahrádzajú ho vážne situácie. Osobne by som tento seriál prirovnal k Volajú ma Earl. Asi jediné mínus tohto sitcomu je, že je dosť predvídateľný, čo však pri komédii až tak nevaďí. Výborné je aj satirické stvárnenie politikov. Taký „Tweetujúci prezident“ sa tu objaví niekoľkokrát a všetci dobre vieme, o koho ide. Rovnako aj zmýšľanie niektorých vojakov prináša taký klasický „pohl'ad plný predsudkov“.

Samozrejme, nemôžeme zabúdať ani na vedcov, ktorí hoc sú inteligentní, tak tu častokrát bádajú a vymýšľajú nezmyselné veci. A to všetko je zaujímavo pritiažené za vlasy, ale iba do určitého momentu, keď v nich opäť vidíme obyčajných ľudí. Jednotka vesmírneho nasadenia je skvelý komediálny seriál, ktorý môžete toto leto pozerať bez toho, aby ste sa cítili akokoľvek trápne.

„Jednotka vesmírneho nasadenia je situačná komédia z amerického vojenského prostredia plná smiešnych gagov, satiry a nehynúcich vtipov.“

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Paul King, Tom Marshall, Dee Rees, ...

Rok vydania: 2020
Žáner: Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

- + český dabing
- + okrem komediálnych prvkov tu nájdeme aj vážne témy a rozhodnutia postáv
- predvídateľný príbeh

HODNOTENIE:



Modern Love

PRÍJEMNÁ ANTOLOGICKÁ ODDYCHOVKA



Seriál z produkcie Amazonu s až progresívne znejúcim názvom Modern Love prináša podľa očakávania lásku na mnoho spôsobov. Všetkým cynikom je teda vstup automaticky zakázaný.

Modern Love bol prvýkrát ohlásený v roku 2018 a hoci sa môže niekomu javiť ako rýdzo originálny projekt, nie je to celkom tak. Ide o pomerne netradičnú adaptáciu, pretože tentoraz sa neadaptuje žiadna kniha, ba ani komiksová predloha, ale pravidelný stĺpček populárnych amerických novín New York Times (nazvaný ako inak Modern Love). Stĺpček, ktorého primárny obsah tvoria rôzne ľudské príbehy zamerané na vzťahy – či už tie na jednu noc, alebo hoci aj na celý život. Samo o sebe to neznie márne, nie? V týchto prípadoch však viac než na čomkoľvek inom záleží na samotnej realizácii.

Modern Love totiž nie je klasický seriál, v ktorom sa pravidelne objavujú tie isté postavy a divák môže postupne sledovať ich vývoj od pilotnej časti až po úplný záver. Miesto toho spadá do kolónky antológií, takže každý diel pojednáva v tomto prípade o vlastných hrdinoch a predstavuje úplne novú zápletku, ku ktorej sa už v ďalšom priebehu v zásade nevracia. Tento koncept kladie, samozrejme, zvýšené nároky na kvalitu jednotlivých minipríbehov, pretože času na zžitie s jeho protagonistami či pochopenie

ich vnútorných motivácií je tu podstatne menej. Dej musí od začiatku zaujať a prísť s niečím, čo udrží divákovu pozornosť po celý čas. No a z tohto pohľadu obstálo dielo Amazonu veľmi dobre.

Prvá séria pozostáva z ôsmich, približne polhodinových epizód. Minutáž je teda viac než striedma, no svojím spôsobom to úplne postačuje. Dá sa dokonca povedať, že zo seriálu to činí príjemnú jednohubku, ktorú si je možné dávkovať prakticky kedykoľvek vo voľnom čase. Zároveň platí, že každá časť je dostatočne unikátna a ponúka trochu iný pohľad na celú problematiku. Ako to však už býva u antologických diel väčšinou zvykom, kvalita samotných príbehov nie je úplne vyrovnaná. Ani Modern Love nie je v tomto smere žiadnou výnimkou, i keď... nie je to do istej miery dané aj tým, že každého viac oslovuje niečo iné? To svoje by si tu však mal nájsť v podstate každý.

Hneď prvý diel sa zameriava na ženu, ktorá náhodne otehotnie a najdôveryhodnejšiu osobu svojho života nenachádza v budúcom otcovi, ale niekde inde. Druhý pojednáva o stratených a možno aj znovuzískaných láskach, tretí o bipolárnej poruche a jej vplyve i na súkromný život, štvrtý pre zmenu o manželskej kríze. Piaty sa venuje náhodnej známosti, ktorá behom jednej, nie tak úplne vydarenej noci prerastie do hlbšieho vzájomného porozumenia,

šiesty a zrejme najbizarnejší zase vztáhuje osôb odlišného veku na pracovisku, ktorý však obe vnímajú trochu inak. V siedmom prichádza na pretras homosexuálny pár, snažiaci si adoptovať dieťa, no a ôsmy, záverečný, sa sústreďuje nielen na lásku v starobe, no súčasne i záverečnou montážou jemne prepája všetky doposiaľ videné zápletky. Široké spektrum príbehov a pohľadov na lásku prináša i široké spektrum hereckých hviezd. Ak by sme ich mali menovať chronologicky podľa ich účasti v seriáli, za zmienku stoja napríklad Cristin Milioti (Ako som spoznal vašu mamu), Dev Patel (Milionár z chatrče), Andy Garcia (Krstný otec III), Anne Hathaway (Návrat Temného rytiera), Tina Fey (30 Rock), John Slattery (Avengers: Endgame), Sofia Boutella (Kingsman: Tajná služba) či Andrew Scott (Sherlock). A v tomto aspekte zrejme nepočítaví ani druhá séria, schválená ani nie týždeň po odvysielaní tej prvej.

Za celým projektom je azda najvýraznejšie podpísaný režisér a scenárista John Carney, ktorého svojho času preslávila romantická hudobná dráma Once s Glenom Hansardom a Češkou Markétou Irglovou. Zrežioval presnú polovicu epizód a scenáristicky sa podieľal dokonca až na piatich. A práve on dal za zrod i jednej z najlepších častí, konkrétne tretej, ktorá je do istej miery koncipovaná ako muzikál. Tie zvyšné sa už poväčšine vyhýbajú väčším formálnym experimentom, no vo výsledku to vlastne nijak neprekáža. Príjemný, miestami až woodyallenovský štýl (hovoríme o Woodym Allenovi v tej lepšej forme) totiž dokáže bez problémov potiahnuť väčšinu minútáže.

Martin Černický

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
John Carney

Rok vydania: 2019
Žáner: Komédia / Romantický

PLUSY A MÍNUSY:

- + Príjemný mix romantiky a nenásilného humoru
- + Adekvátna minutáž jednotlivých dielov
- Nie všetky diely sú rovnako vydarené
- Prvá séria je možno až príliš krátka

HODNOTENIE:



NENECHAJTE SI UJŠT FILMOVÉ NOVINKY NA **ONLINE**

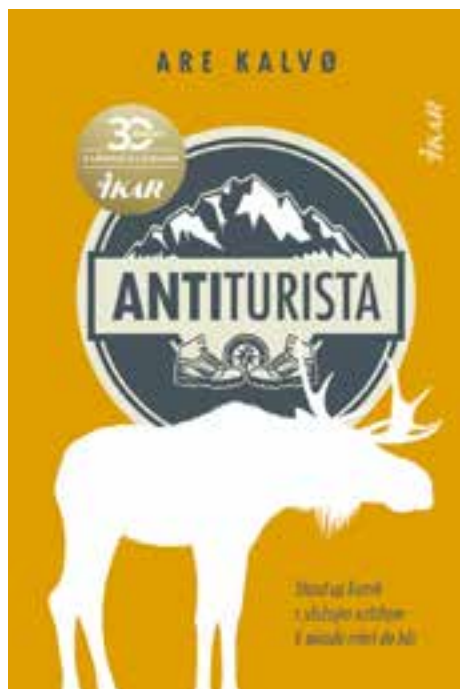


#bontonfilmvasbavi

 **BONTONFILM**

Antiturista

STAND-UP KOMIK S VLAŽNÝM VZŤAHOM K PRÍRODE MIERI DO HÔR



Ja som za posledných tridsať rokov nebol na jednej jedinej túre – či už v horách, alebo v lese. Dospelo to do bodu, keď si musím položiť otázku: Môže byť chyba vo mne? Takto sa vyznáva v úvode vtipnej knihy o nástrahách turistiky sám autor.

Are Kalvø, popredný nórsky stand-up komik, spisovateľ a satirik, nikdy ne zahorel láskou k prírode, hoci vyrastal na dedine. Za posledné roky ho príroda obrala o veľa kamarátov. Dobrých, vtipných ľudí, ktorí radi chodili do krčmy a rečnili. A čo robia teraz? Jednoducho za „zbláznili“ a vymenili bary a kaviarne za turistiku. Neváhajú skoro ráno vstávať, fotiť si bežkárске stopy, trmáčať sa po kopcoch s batohom na chrbte a výdatne zásobovať facebook a instagram fotkami s komentárom: Pekný deň v lese. Chodia z chaty na chatu, celé dni bez prestávky, zatiaľ čo z nich steká pot a, žiaľ, aj humor. Trom veciam autor v živote nerozumie: náboženstvu, drogám a turistike. Poslednej menovanej sa rozhodol pozrieť bližšie na zúbok.

Topánky sú základ! To vám povie každý správny turista. Potom nasleduje

zvyšná časť výstroja. Kým si kúpil všetky potrebné veci, zapotil sa. Topánky sú základ! Áno, áno, to už vie. No načo, preboha, je na bunde tristoštyridsaťosem vreciek a na batohu ďalších päťdesiat? Ok, vybavenie má, môže vyraziť. Aby mu nebolo samému smutno, berie za dobrodružstvom v horách svoju manželku, ktorú premenoval na Dokumentaristku. Bude to brnkačka. Hora šutrov a cesta na naplánovaný hrebeň ho predsa nemôže prekvapiť! Ved' na internete sa píše, že to je jednoduché, že to zvládnu aj deti, že sa nikto nemusí ničoho báť a podobne. Najviac sa teší na to, že vraj aj jedlo a nápoje chutia po túre lepšie ako inokedy. No, uvidíme...

Ako dopadol jeho prvý výlet, neprezradím. Načrtnem iba, že nebolo všetko zlato, čo sa blyšťalo v informáciách na turistických fórach. Záver: Nepočúvaj skúsených turistov. Klamú.

Horolezci na Mount Evereste obchádzajú mŕtvolu. My chodíme okolo zvyškov tabaku. Vypl'uli ho, lebo sa im krútila hlava? Alebo im jednoducho vypadol z úst, keď kričali od strachu? Na takéto veci človek myslí pri lezení/štveraní sa v hmle po chodníku plnom tabaku.

Are sa rozhodne dať turistike ešte jednu šancu. Tentoraz na bežkách na (vraj) najpreľudnenejšej bežkárскеj trase. Predsa len, davy ľudí, na aké je zvyknutý z mesta, mu v prírode chýbajú. Cieľom túry je zažiť niečo bláznivé, vymyslieť to tak, aby sa zážitok viac podobal na silvestrovské oslavy, ale najmä porozumieť ostatným nadšencom a možno si ich aj obľúbiť. Tentoraz so sebou berie okrem Dokumentaristky (a, samozrejme, vetrovky s 348 vreckami) ďalších priateľov – Zle Vybavenú a Úzkostlivca. Ako prišli k svojim prezývkam, vám isto nemusím vysvetľovať. Po dobrodružstve na snehu nakreslili a porátali všetky úrazy a neuhý, ktoré ich postihli. Obrázok jedného člena bol v konečnom dôsledku mimoriadne plodne pokreslený.

Záver: Vždy si so sebou zober kobercovú pásku, náhradné topánky, sekundové lepidlo a MacGyvera.

Kapučňa, šikovná to vec do zimy a vetra, má totiž tú vlastnosť, že všetok hluk sa nahromadí za tvojou hlavou a potom ho okolo uší pošle nazad. Je to ako kráčať aerodynamickým tunelom. Ak sa za chôdze chceme počuť, musíme kričať. A kričanie máme od zakázané od Úzkostlivca, lebo by mohlo strhnúť lavínu.

Are Kalvø vie byť veľmi vtipný, dokáže si ut'ahovať sám zo seba, z priateľov a neváha si zgustnúť ani na kráľovnej. Svižné a humorné pasáže však striedajú nudnejšie. Najmä keď zabrdne do štatistík alebo faktov o severanoch. Myslím, že keby ubral z celkového počtu strán, bolo by to dynamickejšie. Oveľa viac si to viem predstaviť ako vtipné stand-up vystúpenie nabité humornými príhodami, postrehmi a hláškami bez zbytočných omáčok. Pridanou hodnotou sú fotografie z jednotlivých výletov, rôzne zoznamy dobre mienených rád, ba dokonca slovník potrebných výrazov pre začínajúcich turistov.

Kto sa chce zoznámiť s niektorými vychytenými nóorskymi turistickými atrakciami, spoznať vzt'ah Nórov k horám a prírode, zabaviť sa na satirickom humore samozvaného antituristu, nech sa páči, čítajte. Ak ste zatiaľ ešte horám a turistike nepodľahli ale zvažujete túto možnosť, vtipné (no vážne myslené) rady autora sa vám možno zídu.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Are Kalvø:
Antiturista

Rok vydania: 2020
Žáner: beletria, humor, satira

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + vtip a irónia
- + fotografie z popisovaných miest
- striedanie svižných pasáží s nudnejšími

HODNOTENIE:



Lovkyňa

Z NACISTICKEJ PREDÁTORKY LOVENÁ KORISŤ



Nebola zvyknutá, že na ňu pol'ujú. Vždy lovila ona. No nie zvieratá, ako by ste si mysleli, lež ľudí. Žena nazývaná die Jägerin – Lovkyňa počas 2. svetovej vojny vraždila tých, ktorí nepredstavovali žiadnu hrozbu, takých, čo sa jej iba priplietli do cesty. Neštítala sa zabíjať ani deti. Po vojne sa po nej zľahla zem.

Ian Graham, bývalý vojnový novinár a jeho spolupracovník Tony sa však nevzdávajú a popri pátraní po iných nacistických zločincoch neúnavne hľadajú aj tajomnú vrahyňu bez mena. Iana s ňou spája osobné puto. Vzala život jeho blízkej osobe. Musí ju nájsť, musí... Píše sa rok 1950 a svet akoby chcel zabudnúť na hrôzy vojny a vrahov, ktorí sa rozutekali do celého sveta. Lovci nacistov ale nezabúdajú.

Skrývali sa pri brehu, celí roztrasení, oči od strachu veľké ako taniere – možno utečenci z vlaku smerujúceho na východ alebo ľudia, čo utiekli pred pravidelnou čistkou v tej oblasti. Tá tmavovláska ich našla, utešovala ich, uist'ovala, že im nič nehrozí. Vzala ich do svojho domu pri jazere, dala sa im najesť, usmievala sa na nich. Potom ich vyviedla von – a zastrelila ich.

V románe Lovkyňa, ktorý publikovalo vydavateľstvo Ikar (2020) v preklade

Tamary Chovanovej nájdete kus histórie z vojnového obdobia a – krátko po ňom. Jednou z hlavných postáv je Nina Markovová, nadporučička vojenských vzdušných síl Červenej armády, konkrétne bombardovacieho pluku, neskôr presláveného ako Nočné čarodejnice. Jej postava je očarujúca a príbeh od začiatku do konca presvedčivý. Nikomu nedovolí, aby jej zasahoval do života. Svoje tajomstvá odkrýva len veľmi pomaly. Spolu s ňou sa podrobnejšie pozrieme do stalinského Ruska, do doby, kedy sa začali tvoriť ženské letky. Mladé ženy a dievčatá noc čo noc nalietavali nad nepriateľské vojenské oddiely a zhadzovali bombu za bombou. O tragické chvíle nebola núdza. V duchu národných hesiel sa odvážne vrhali do boja. Nina je skvelá hrdinka. Nebojácna a drsná. Nadáva ako kočiš, no ani to jej neuberá na šarme. Vyrástla v drsnej divočine a jediné čoho sa bojí, je smrť utopením. Má na to vážne dôvody. Z rusalky od Bajkalského jazera sa stala pomstiteľka. Počas vojnového besnenia prežila nejednu ťažkú chvíľu. Tiež má na Jägerin ťažké srdce. Odhodlaná a neohrozená pilotka spojí sily s lanom a Tonym a začína sa loviť stále unikajúcu vrahyňu. Objavili sa totiž nové stopy.

Paralelne sa v knihe odohráva ďalší príbeh. Jordan McBridová vyrastá v povojnovom Bostone a jej najväčším snom je stať sa fotografkou. Otec má ale iné plány a vidí ju ako majiteľku rodinného starožitníctva. Jedného dňa si privedie do domu ženu. Je vdovec a dcéra mu úprimne želať šťastie s novou partnerkou. Snúbenica Anneliese má malú dcérku Ruth. Sú to rakúske utečanky a do Ameriky prišli zabudnúť na hrôzy vojny. Jordan však čosi na rakúskej vdove znepokojuje. Keď jej zo svadobnej kytice vypadne do rúk nemecká vojnová medaila so svastikou, pociť, že blízko číha nebezpečenstvo sa zintenzívni. Začína potajomky pátrať po minulosti nevlastnej matky. Skrýva niečo, alebo je za všetkým iba jej veľká predstavivosť? Ľudia sa počas vojny menia na úplne iné bytosti akými boli dovtedy. Robia veci, ktoré by im v časoch mieru ani len nenapadli. Pri procesoch s nacistickými zločincami sa mnohí obhajovali tým, že robili len to, čo museli. Plnili príkazy. Chceli prežiť. Je

ospravedlnenie na mieste? Nie, vojnové zverstvá sú neodpušiteľné. Výhovorky, ktoré si nacisti vymýšľali, na čo všetko boli ochotní zabudnúť so slovami stalo sa to pred mnohými rokmi, boli výsmechom miliónom obetí. Román Lovkyňa núti čitateľa premýšľať o vine a zodpovednosti, o súcite a prípadnej milosti. Čo sa dá odpustiť a čo nie? Pristihla som sa, že v istej chvíli som súcitila s Jägerin, ale potom vstúpili na scénu ďalšie postavy a udalosti a súcit zmizol tak rýchlo, ako sa objavil.

Autorka sa pekne pohráva s našimi pocitmi, až sa človek chvíľami hanbí, že ho premohla slabosť a prižmúril by oko, aby zločinec mohol začať nový život. Testuje svoje postavy aj čitateľov, plynutím deja skúma ochotu zabudnúť na všetko zlé, no na druhej strane prebúdza vlčí hlad po pomste. Ustoja hrdinovia románu túžbu po krvipreliavaní?

Je zjavné, že autorka si poctivo naštudovala históriu

Nečakajte srdcervúci príbeh ani vojnový triler. Pripravte sa na jednoduchý ale napínavý román, ktorý rozpráva o tom, čo robí vojna ľudom a s ľuďmi. Nájdete v ňom aj zopár akčných scén, no zväčša plynú pokojne a premyslene. Mierne zdĺhavo pôsobili Ninine spomienky z pôsobenia v ruskej letke. Nie že by neboli zaujímavé, no pre širší kontext nemali až taký veľký význam. Jedna skutočnosť mi však pri čítaní zamestnávala myseľ viac, ako by som si priala a tou je (podľa mňa) nedostatočne vystihnutá atmosféra povojnových rokov. Chýbal mi tam duch doby. Aj napriek tomu stojí Lovkyňa za prečítanie.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Kate Quinn:
Lovkyňa

Rok vydania: 2020
Žáner: beletria, historické romány

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + charakteristika postáv
- + zaujímavé historické fakty
- slabo načrtnutý duch doby

HODNOTENIE:



ĎAKUJEME VŠETKÝM ZA PODPORU! MOTIVUJE NÁS TO SKVALITŇOVAŤ NAŠU PRÁCU.

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



Magazín Generation je šírený zdarma v elektronickej verzii, avšak objednať si už môžete aj jeho tlačенú verziu. Takže ak vás nebaví čítať časopis len na PC, telefóne, alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adrese

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísiel pre vás je k dispozícii na voľné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam Lukačovič, Richard Mako, Barbora Krištofová, Adrián Líška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujó, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Robert Poupátka, Martin Černický, Filip Voržáček, Dominika Hrubošová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN

T5 studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

PlayStation 5

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeněk Moudrý
T: + 421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazín is available for licensing. Contact the international department to discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeněk Moudrý

T: + 421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu, ale objednať si môžete aj fyzický výtlačok. Printovú verziu si môžete zakúpiť iba na adrese <https://shop.generation.sk>

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná úplne alebo čiastočne bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

All text and layout is the copyright of the company Mission Games sro. Nothing in this magazine may be reproduced in whole or part without the written permission of the publisher. All copyrights are recognised and used specifically for the purpose of critic and review. Although the magazine has endeavoured to ensure all information is correct at time of print, prices and availability may change. This magazine is fully independent.

Copyright © 2019 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6278 (print) / ISSN 2644-6294 (online)



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk



Define 7 v kompaktných rozmeroch

Define 7 Compact